▲ Oblivion: Shivering Isles Tam Çözümü ▲ Guild Wars 2 ▲ Medieval 2 Total War Kingdoms ▲ Hei$t

8 GB DVD

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL 125

HAZİRAN 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-06 | ISSN 1301-2134

StarCraft II

İLK DETAYLAR İÇERİDE

SPIDER-MAN 3

Spidey, Spidey! Filmin kötü olsa da oyunun pek güzel Spidey!

HDTV BİLİNMEZİ

Oyuncular açısından HDTV'ler hakkındaki en önemli kaynak

PES-MANIA!

Pro Evolution Soccer'ın bugünkü başarısına ulaşma macerasını anlatıyoruz

İNCELEMELER

▲ İstanbul Kıyamet Vakti ▲ Geometry Wars: Retro Evolved
▲ Ancient Wars Sparta ▲ Galactic Civilizations 2: Dark Avatar
▲ Lord of the Rings Online ▲ Motorstorm ▲ NBA Home Court

http://www.level.com.tr
06
9 771301 213116
K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL

Sen nerdeysen,
Minton orda!
0800 211 50 13
www.minton.com.tr
minton
It's all in Minton

EDİTÖRDEN

SİNAN'IN ESKİ YAZILARINDAN birinde okumuştum; derginin bu en son yazılan sayfasından önce ofisin karşısındaki pastanede poğaçasını nasıl kemirdiğini, yorgunluğun zihninde açtığı boşluklardan sayfanın nasıl aktığını anlatıyordu... Bu ay sayfa bana kaldı ya, kutsal emanetin ruhunu zedelememek için son güne kadar bekledim. Artık ne gözlerimde ne beynimde ne parmaklarımda derman kalmayana kadar dokunmadım Editörden'e (itiraf ediyorum, aslında belki Sinan balayından döner de sayfasını alır diye bekledim, olmadı, ühü!). Haziran Level'ının bu son sabahını hangi sözcüklerle dolduracağımı saptamak için tabii ki pastaneye başvurdum ve tabii ki bu yöntem bende bir işe yaramadı... Sadece kahvaltı yapmış oldum. Başka bir sayfada olsam haldır huldur yazacağım satırları, harflerine kadar ayrıştırarak içinden çıkılmaz bir düğüm haline getirmeyi başardım... Sonuçta söylemek istediğim şuydu: Tüm Level ekibi olarak Sinan'a ve güzel eşi Çağla'ya ömür boyu sürecek ve yaşandıkça daha da güzelleşecek bir evlilik diliyoruz.

* * *

Ay ortasında Kore'de patlayan ve bizim ofisten sarsıntısı hissedilen StarCraft 2'yi, editörlerimizden bir kısmına ve odadaki kanepelerimize el koyan GameX'i, beş defa değişen sayfa planını, PES dosyasında yazanları test etme bahanesiyle ofiste düzenlenen seri haldeki PES turnuvalarını ve tabii Sinan'ın düğününde çalan ve bütün ay söylemeye devam ettiğimiz Ha-bu-di-yar'ı saymazsak son derece sakin bir Mayıs geçirdik biz. Mevsimden midir nedir... Zaten ilerleyen sayfalar boyunca bu çılgın sükunetin izlerine bol bol rastlayacaksınız! Umuyorum ki telaştan kaynaklanan hatalarımız makul bir düzeyde kalmıştır ve umarım "makul hata sayısı" sınırınız sadece 1 değildir.

* * *

Sinan olsa yapar mıydı bilmiyorum ama gelecek aya yetiştirmeye çalıştığımız önemli bir sürprizi çıtlatmak istiyorum son olarak. Yıllarca dedikodu halinde ortalıkta dolaştıktan sonra nihayet yapımına başlanan ama o günden beri de ser verip sır vermeyen bir oyun, kapsamlı bir dosya konusu olarak sayfalarımıza konuk olacak. Level'ın çocukluğunu bilen ve kişisel tarihlerimizde önemli bir yer edinmiş bu oyunu (hayır StarCraft'tan bahsetmiyorum) Temmuz sayımızda görecek olmak bir Level okuru olarak beni şimdiden heyecanlandırıyor. Teknik bir engele ya da zaman sınırına takılmazsa her şey çok güzel olacak. Hep birlikte Habudiyar'la coşacağız...

Serpil Ulutürk

adidas
NBA
HIRS, TUTKU, ZAFER...
Bekleyin...
adidas
NBA
OFFICIAL OUTFITTER OF THE NBA

ISSN 1301-2134
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr

Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok 34349 Gayrettepe / İstanbul

Yayın Yönetmeni
Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri
Burak Akmenek, akmenek@level.com.tr
Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu
Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar
Berkant Akarcan, berkant@level.com.tr
Emin Barış, megaemin@level.com.tr
Erce Güven, erce@level.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@level.com.tr
Eser Güven, eguven@level.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr
Göktuğ Yüksel, motorbreath@goktug.com
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Jesuskane, jesuskane@level.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@level.com.tr
Olgay Ertez, olgay@level.com.tr
Şefik Akkoç, rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan, volkan@level.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@level.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, skorkmaz@level.com.tr

Bu sayıya katkıda bulunanlar:
Can Ulaş, caisson@hotmail.com
Eren Okka, erenokka@gmail.com
Ümit Öncel, umitoncel@gmail.com

Genel Müdür ve İmtiyaz Sahibi: Gökhun Güner Sungurtekin
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem
Finans Müdürü: Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü: Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü: Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü: Umut Kavurmacı

Abone Bölümü Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Ebru Cinek, Ayşe Yılmaz, Fatime Hanlı Şahin

Dağıtım Müdürü: Cem Cenker
Dağıtım Asistanı: Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş
Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
REKLAM GRUBU

Satış Müdürü
Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Level Reklam Müdürü
Özden Aliyagiç, ozdena@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri
Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Baskı ve Cilt
Ohan Matbaacılık
Hadımköy Yolu, Çakmaklı Mah.
San Bir Bulvarı, 4.Bölge, 9.Cadde No:143
Çakmaklı-Büyükçekmece-İstanbul
Tel: 0212 886 70 70 (pbx)

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi
VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 5 B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, **Faks:** (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Yayın türü: Yaygın, süreli, aylık.

İÇİNDEKİLER

→ haziran 2007

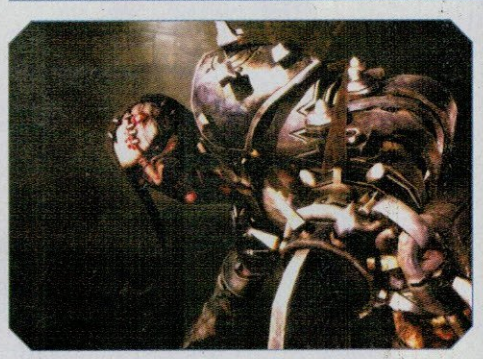
↗ 30
starcraft 2
Her şey yıllar önce bıraktığımız haliyle mi duruyor? Yoksa Protoss, Zerg ve Terran'a yeni bir kardeş daha gelecek mi? StarCraft 2 tüm heybetiyle ve ilk ipuçlarıyla karşınızda...

pesmania ↗ 118
Artık mahalle berberinde bile o konuşuluyor. PES, futbolun ötesine geçme yolunda.

lord of the rings online ↗ 52
Hacı Gandalf derler, bir dayı var imiş, ona bi şey danışacağıdık. Buralarda mıdır?

spider-man 3
Level ofisinde bu ay her yeri örümcekler sardı.
↗ 44

BU AY



jericho ↗ 32
Korkular çeşit çeşit. Tüyleri ürperteni de var, çığlık attıranı da. Onlara bir yenisi ekleniyor çok yakında; Jericho korkusu.

HER AY

keşif birliği ↗ 11
San Fransisco'daki soygunda patlayan silahlar İstanbul'dan duyuldu. Hei$t, burnumuzun dibinde.

pc inceleme ↗ 43
Gotham'dan girip Orta Dünya'ya uğrayan, İstanbul'da çay molası verip Sparta'dan çıkan tek gezi dergisi Level. İçinde oyunlar da var!

forte ↗ 68
Üç numaralı Level Oyun Paketi'nin konuğu macera oyunları.

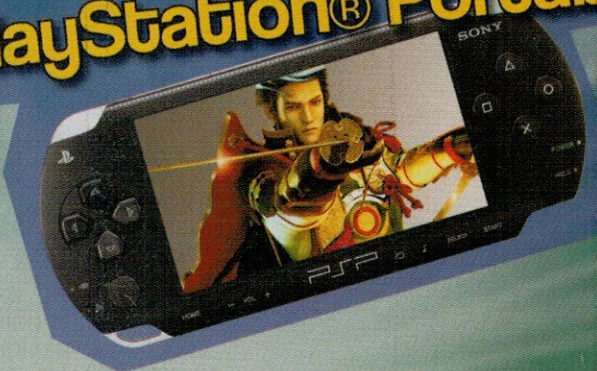
konsol ustası ↗ 76
Condemned, gözleri kan çanağına çevirecek yeni bölümü Bloodshot'ı gururla takdim eder.

sanaldan gerçeğe ↗ 125
Sayfaları bir grup Stormtrooper ele geçirdi. İmdat!

inbox ↗ 134
Level'da devrim girişimine okurlar ne dedi? Bunu gelecek ay okuyacaksınız çünkü darbeyi yeni yaptık!

Denemesi bedava değil ama neden kazanmayasın?

Saat başı PlayStation® Portable



Her gün 1 kişiye PlayStation 3

Sprite®

Promosyonlu ürünler ve açma halkalarındaki kodu, ad soyad, adres bilgilerinle birlikte 0532 752 22 52'ye kısa mesaj olarak gönder, çekilişe katılma hakkı kazan!

Sprite 330 ml. kutu ürünlerin açma halkalarının veya 200 ml. cam şişe, 500 ml., 1 L. ve 2 L. PET Sprite ürünlerinin promosyonlu kapaklarının altındaki kodu, adınızı soyadınızı ve adresinizi kelime aralarında bir boşluk bırakarak yazın, 0532 752 22 52 no.lu numaraya kısa mesaj olarak gönderin. Promosyona, www.susuzlugunudinle.com internet sitesine üye olarak da katılabilirsiniz. İnternet sitesi üzerinden yapılacak katılımlar kişi başı, günlük 10 katılım ile sınırlandırılmıştır. 12 hafta boyunca kısa mesaj ile veya www.susuzlugunudinle.com'dan promosyona katılan katılımcılar, her gün (00:00-23:59 saatleri arasında) için ayrı ayrı hazırlanacak listelerle kendi katıldıkları gün için 1 adet Sony PlayStation 3 (PS3) Console, ayrıca her gün 12:00 ile 20:00 saatleri arasında her saat için ayrı ayrı hazırlanacak listelerde katılım sağladıkları saat dilimleri için 1 adet Sony Play Station Portable (PSP) Base Pack çekiliş hakkı elde edecektir. (Sony PSP Base Pack çekilişi için saat 12:00-20:00 saatleri dışında kalan katılımlar ertesi gün 12:00-13:00 saatleri arasındaki katılımlara dahil edilecektir.) Promosyona katılım tüm operatörler tarafından 1 kısa mesaj/2 kontör (Turkcell, Vodafone ve Avea'nın standart kısa mesaj/kontör tarifesi üzerinden) olarak ücretlendirilecektir. Talihliler, üzerindeki kodu gönderdikleri açma halkası veya kapağı, kimlikleri ile ibraz edemedikleri takdirde, kazandıkları ikramiyeyi alma hakkını kaybedeceklerdir. Promosyona 18 yaşından küçükler katılamaz, katılmış olsalar dahi kazanmaları halinde ikramiye kendilerine verilmeyecektir. Promosyon kurallarının tamamını, çekiliş tarihlerini ve yerini promosyona katılan satış noktalarından, promosyonlu PET şişe ürünlerin etiketlerinin arkasından, Coca-Cola Danışma Merkezi'nden (0800 261 19 20) ve www.susuzlugunudinle.com adresinden öğrenebilirsiniz. Promosyona katılan herkes promosyon kurallarını kabul etmiş sayılır. Bu promosyon, 21 Mayıs 2007 – 12 Ağustos 2007 tarihleri arasında geçerli olup, MPİ'nin 06.04.2007 tarih ve B.07.1.MPİ.0.13.00.02-401.02.99-665-2986 sayılı izni ile Coca-Cola Satış ve Dağıtım A.Ş. tarafından düzenlenmektedir.

İÇİNDEKİLER

→ haziran 2007

keşif birliği

bilen adam 14
call of duty 4 16
crysis multiplayer 15
fotofili 26
guild wars 2 28
hei$t 14
intel gamex 22
ister inan ister inanma 12
jericho 32
level cup 24
level'ın web seçimleri 18
medieval 2 total war: kingdoms 10
sektörden haberler 10
starcraft 2 30

dosya

hdtv: zamanı geldi mi? 28
pes fenomeni 118

pc inceleme

ancient wars: sparta 56
cinema empire 67
frontline: fields of thunder 50
galactic civilizations 2: dark avatar 58
genesis rising 66
geometry wars 57
istanbul kıyamet vakti 62
lord of the rings online 52
penumbra: overture 64
spider-man 3 44
sherlock holmes: the awakaned 60

konsol bölümü

free running -ps2- 87
konsol ustası 76
lumines plus -ps2- 86
motorstorm -ps3- 80
nba street homecourt -ps3- 84
prince of persia: rival swords -wii- 83
shin megami tensei: devil summoner -ps2- 88
shinobido: way of ninja -ps2 87

donanım

giriş 107
incelemeler 109
Network Rehberi: Bölüm1 114
donanım pazarı 117
teknik servis 116

forte

ayın modları 68
ayın oyunları 69
macera oyunları paketi 70

online

2007 hitleri 72
haberler 73

strateji ustası

oblivion: shivering isles 94
sanaldan gerçeğe 125
inbox 134
kafa ayarı 142

istanbul kıyamet vakti

Türk oyun yapımcılarından yine umut veren bir proje.

↗62

↗ 80

motorstorm

Yoldan çıkmanın en çılgın hali! Offroad yarışlarda "çamur" her zaman oldu ama bu kez çamurun yeni bir anlamı daha var.

galactic civilizations 2: dark avatar ↗ 58

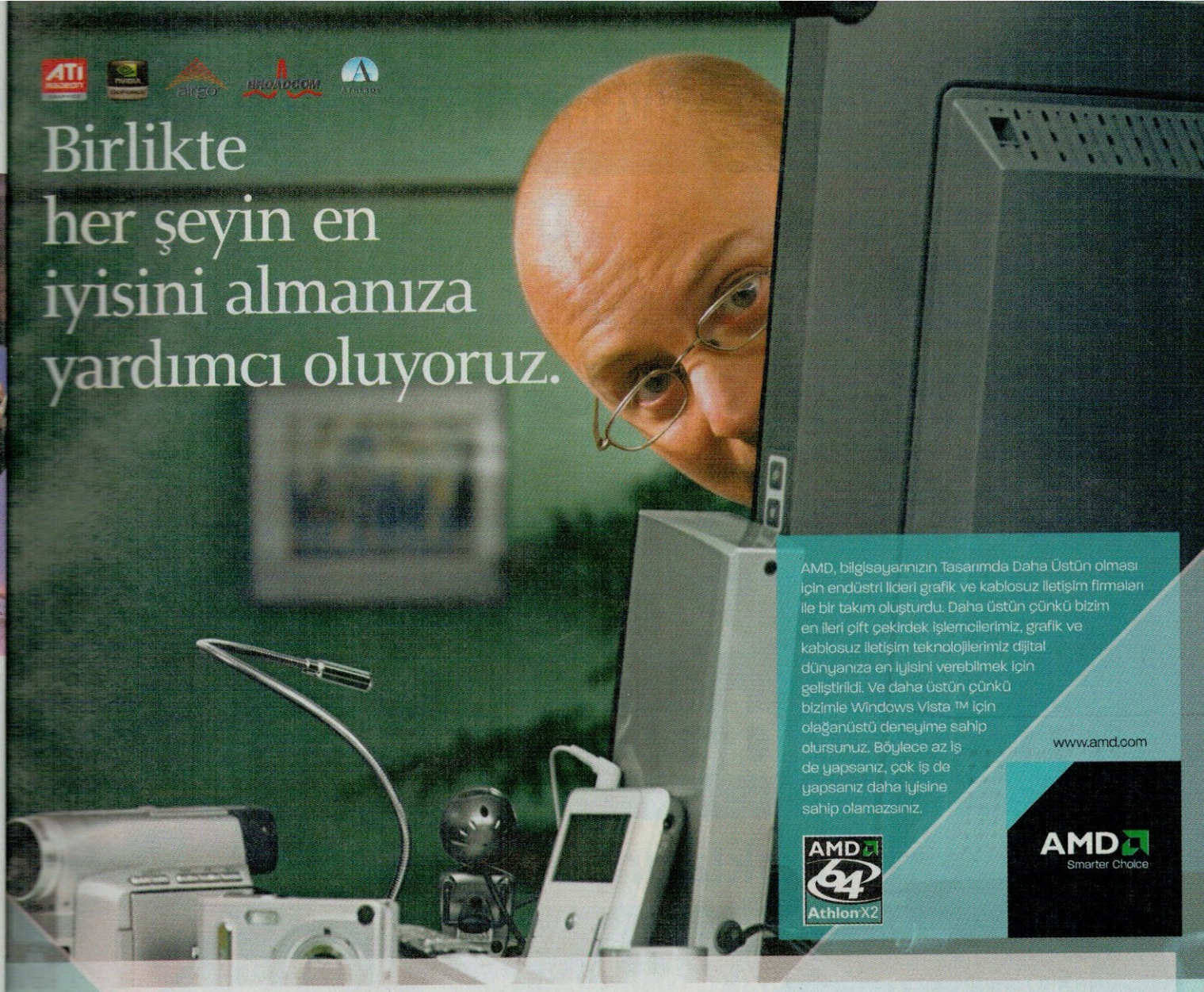
Serinin istikrarlı başarısı sürüyor.

oblivion: shivering isles tam çözüm

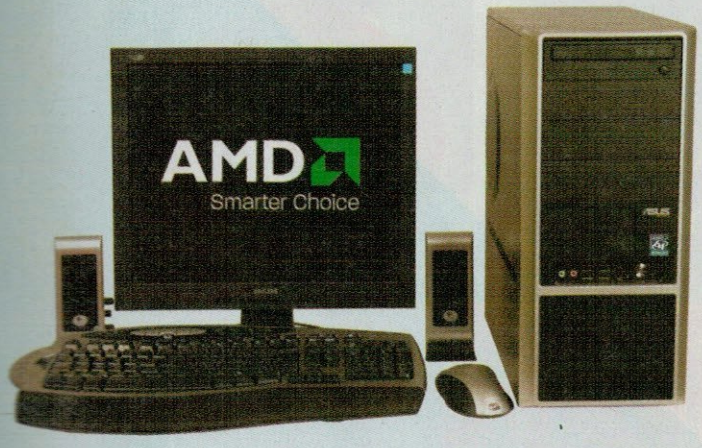
Eser Sheogorath'ın topraklarını karış karış gezdi, çok özel bir rehber hazırladı. ↗94

OYUN İNDEKSİ

ancient wars: sparta	56
blazing angels -wii-	82
call of duty 4	16
cinema empire	67
crysis	18
free running -ps2-	87
frontline: fields of thunder	50
galactic civilizations 2: dark avatar	58
genesis rising	66
geometry wars	57
guild wars 2	28
hei$t	14
istanbul: kıyamet vakti	62
jericho	32
lord of the rings online	52
lumines plus -ps2-	86
medieval 2 total war: kingdoms	12
motorstorm -ps3-	80
nba street homecourt -ps3-	84
oblivion: shivering isles	94
penumbra	64
prince of persia: rival swords -wii-	83
sherlock holmes: the awakaned	60
shin megami tensei: devil summoner -ps2-	88
shinobido: way of ninja -ps2-	87
spider-man 3	44
starcraft 2	30



exa



EXA EXTREME

- AMD CPU ATHLON™ 64 X2 4800+
- WINDOWS® VISTA™ HOME PREM
- ASUS M2A-VM AMD690G
- RAM 1 GB 667 MHZ DDR2
- SEAGATE 250 GB 7200 RPM 16MB SATA2 NCQ
- Lg L1719S-SF 17"
- ATX SIYAH KASA
- LABTEC 526-MEDIA KABLOSUZ DESKTOP
- USB INTERNAL CARD READER 25 in 1 CARD READER
- SAPPHIRE VGA ATI X1950GT 256 MB 256Bit DDR3 16X
- SAMSUNG DVD WRITER 18X (+,-) DUAL LAYER BULK
- FRISBY BS-S060 2+1 SPEAKER

939$ + KDV

EXA VALUE

- AMD CPU ATHLON™ 64 X2 4200+
- WINDOWS® VISTA™ HOME PREM
- ASUS M2A-VM AMD690G
- RAM 1 GB 667 MHZ DDR2
- SEAGATE 200 GB 7200 RPM 8MB SATA2 NCQ
- Lg L1719S-SF 17"
- ATX SIYAH KASA
- LABTEC 526-MEDIA KABLOSUZ DESKTOP
- USB INTERNAL CARD READER 25 in 1 CARD READER
- SAPPHIRE VGA ATI X1950GT 256 MB 256Bit DDR3 16X
- SAMSUNG DVD WRITER 18X (+,-) DUAL LAYER BULK
- FRISBY BS-S060 2+1 SPEAKER

849$ + KDV

Eksa:
Osmanağa Mahallesi Başçavuş sok. No:12 Kadıköy/İstanbul Tel:0216 418 92 00

*Windows® Vista™ Premium Ready PC sistemleri gerektirir. © 2007 Advanced Micro Devices, Inc. Tüm hakları saklıdır. AMD, AMD Ok logosu, AMD Athlon, AMD Turion, ATI ve birleşimleri Advanced Micro Devices'ın tescilli markasıdır.

KABLOSUZ AĞ VE PC GÜVENLİĞİ HAKKINDA HER ŞEY!

CHIP

ÖZEL SAYI

Kablosuz ağ ve PC güvenliği hakkında her şey

GÜVENLİK

ISSN: 1304-4419 Sayı: 2007/03 Fiyatı: 11 YTL

CHIP GÜVENLİK PAKETİ

TAM SÜRÜM

DiskRecovery 3.0 PE

ve onlarca güvenlik yazılımı CD'de

PC'niz aslında ne kadar güvenli?

Güvenlik açıklarını bulun ve yok

BAYİLERDE

Koruyun: PC'nizi emniyete alın

Virüslerden kurtulun, tam koruma sağlayın

Gizlenin: E-posta & Sörf

E-posta şifreleme, anonim sörf, spam filtresi

Kurtarın: Veri kaybına son

Kusursuz yedekleme ve veri kurtarma

TEST: Güvenlik paketleri

Hangisi PC'nizi gerçekten koruyor?

TEST: Web tarayıcılar

Hangisi tehlikelere karşı daha güçlü?

ÖZEL: İnternet bankacılığı

Güvenli para transferi için bilmeniz gerekenler

ÖZEL: Kablosuz ağ güvenliği

Meraklı komşuları ağınızdan uzak tutun

COMPEX CONSUMER
12th INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW

A-15'teyiz

VOGEL BURDA

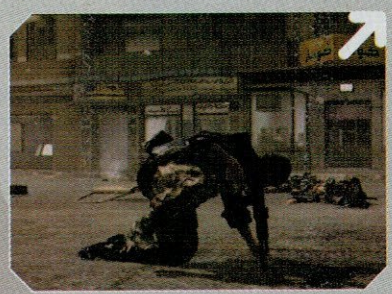
keşif birliği

→ haziran 2007

ilk bakış

↗12
medieval 2: total war
Dört yeni senaryo, 13 yeni grup, 150'den fazla yeni birim... Bunun sadece bir genişleme paketi olduğuna emin misiniz?

↗14
hei$t
Kimsenin tavuğuna Hei$t demeyeceksin. Sonra bak başına neler geliyor.
- Konuşarak halledebiliriz abicim, şu silahı bir indirsen?!



↗18
call of duty 4
İkinci Dünya Savaşı'ndan sağ çıkanlar, modern dünyanın modern silahlarıyla savaşmaya devam ediyor. Hiç akıllanmayacak bu insanlar...

↗12
sektörden haberler
Lineage III'ün kodları çalındı, Crytek iki yeni ülke ofisi açtı, GameSultan Hükümran Senfoni'nin dağıtımını üstlendi...

↗14
crysis multiplayer
Crysis'in multiplayer modları arasında uzun eşek ve deve güreşi de var, sanırım... Stratejilerinizi şimdiden belirleyin.

↗18
intel gamex
Oyun, pasta, börek, FRP, yorgunluk, muhabbet, mutluluk, mis gibi kahve. Her ay yapalım bunu, arayı açmayalım.

↗20
level cup
"Seni uzaktan sevmek / Aşkların en güzeli." Commodore64 için Level korosundan geliyor şarkı.

CLIVE BARKER'S

JERICHO

↗32
Jericho ekibi Al-Khali'den yükselen kötülüğün kökünü kurutmak için ıstırap dolu bir yolculuğa çıktı... Yanlarında Mehmet'i de götürmeleri her şeyi son derece dramatik bir hale getirecekti.

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

BULLET-TIME

MAYIS ayı çok büyük bir hızla ama her saniyesini hissettirerek geçti. Geçerken hafiften kolumuzu bacağımızı da kaptı gibi geliyor bana ama Haziran'ın 1'ini görmeden hasar tespit çalışmalarına girişmek gibi bir niyetim yok. Şimdilik Mayıs'ın rüzgârıyla savrulmaya devam. İşin garibi, yazı yazmak bu aksiyonun sadece bullet-time kısmını oluşturuyor. Oturuyorum bilgisayarın başına, kapatıyorum dışa yönelik bütün algılarımı. Üç kez ismimi seslenmedikçe biri, hiçbir şey duymuyorum. Yazıyorum... Ne kadar huzurlu, ne kadar dahili, ne kadar da çevirim içi!

Bu ay Keşif Birliği olarak Rocko'ya teşekkür borçluyuz. Her şeyin iyice sıkıştığı bir noktada yardıma koştu ve haberlerin büyük bölümünü o hazırladı. Medieval 2 Total War'un genişleme paketi Kingdoms ve Brian Fargo'nun çok merakla beklediğim oyunu Hei$t için Mehmet'in çıktığı Recon Mission da Keşif Birliği'nin Haziran kutlamaları arasında. Birliğe katıldığı bu ilk aydan Call of Duty 4 ve Crysis gibi iki ağır taşın altına elini soktuğu için Jesus'a da özel cesaret madalyası takacağız.

Peki sormazlar mı, böyle konuşuyorsun da sen ne yaptın bütün ay diye? Yanıtı ben de bilmek istiyorum ama gerçekten pek farkında değilim bütün ay neler olduğunun. Dediğim gibi, görmek için Haziran'ın 1'ini bekliyorum.

Oyunun fragmanından anladığım, teke tek çarpışmaların detay seviyesi oldukça artmış (oyunun grafik motorunun 3 yıllık olduğunu hatırlatırım).

Medieval 2: Total War Kingdoms

O İYİ İNSANLAR VE O GÜZEL ATLAR YENİDEN SAVAŞTA

[**Mehmet KENTEL** mehmet@level.com.tr]

"YAKIN ZAMANDA BU TÜR TİCARİ kaygıların dışında kalan yalnızca iki gerçek genişleme paketi gördüm: Burning Crusade ve Shivering Isles." Sırf ismi sayesinde satışına kesin gözüyle bakılan, orijinal oyuna üç-beş birim ekleyip piyasaya sürülen genişleme paketlerinden böyle yakınıyordu Erce geçen sayıda. Önümde duran iki sayfalık nota bakarsak ve hakkında sadece bir sayfalık not çıkarabildiğim genişleme pakedi falan olmayan oyunların varlığını düşünürsek, Total War Kingdoms Erce'nin onayından geçecek bir eklenti olacak gibi duruyor.

Total War serisinin, genelde Invasion sonadıyla biten genişleme paketleri, doyurucu ancak pek yeni bir şey söylemeyen yapımlar olarak çıkmıştı oyuncunun karşısına. Medieval 2: Total War Kingdoms ise bu genellemeyi yıkan, yepyeni, dopdolu, deli-dolu bir genişleme olacak. Ortaçağ Avrupası'nın farklı zamanlarında geçen 4 yeni ana senaryo, 13 yeni grup ("faction"ı "ırk" olarak çevirmek istemiyorum artık, kendimize gelmeliyiz), 150'den fazla yeni birim ve yepyeni bir anlayışla geliyor Kingdoms.

KRALİYET SENARYOLARI

Kingdoms'ın en önemli ayağı olan dört yeni senaryoya bakalım önce. Medieval'ın büyük Avrupa haritası yerine daha küçük bir alanı, daha çok detayla kapsayan haritaları var Kingdoms senaryolarının. Detaya girmeye izin veren senaryolar, grupların kültürlerine ve tarihlerine

OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

Çalıntı kod vakası

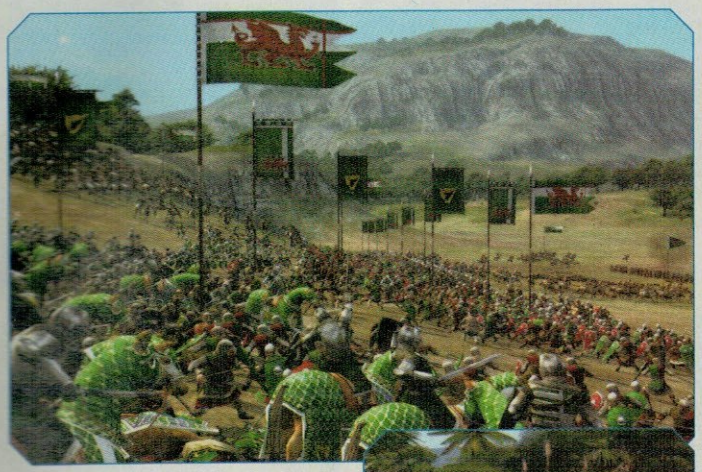
Yıllar önce Half-Life 2'nin kodlarının çalındığı haberi oyun dünyasına bomba gibi düşmüştü. Oyun sektöründeki yasadışı hareketlerden oyuncu kitlesinin haberdar olmasını sağlayan bu olaydan yıllar sonra, bu kez de Lineage III için aynı konu gündeme geldi. Oyunun yapımcısı olan NCsoft, eskiden kadrosunda yer alan yedi çalışanının Lineage III'e ait kodları çaldığını ve sattığını belirtti. Olay, Seul Metropolitan Polisi tarafından da rapor edildi ve bir dosya oluşturuldu. Yetkililer de, Şubat ayında firmadan ayrılan bu grubun kodları kopyalayıp sattığından şüphelendiklerini açıkladılar. Lineage III'ün program kodlarının Eylül

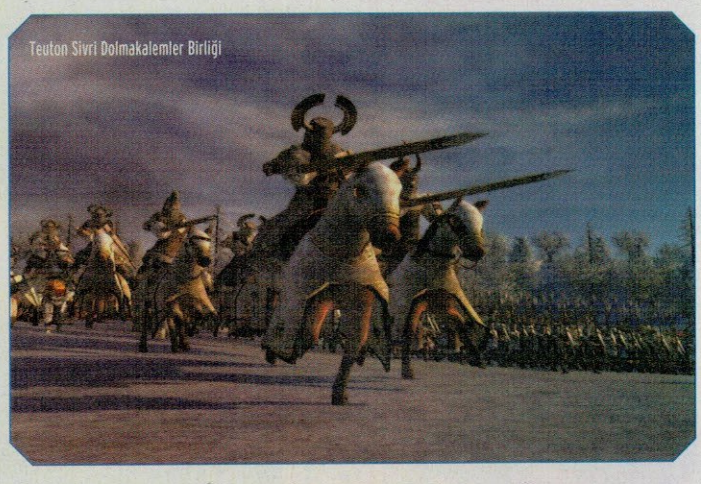
Crytek genişliyor

Oyun dünyasına Far Cry ile adım atan ve son yılların en çok merak edilen projelerinden Crysis üzerinde çalışan Crytek, bir süre önce Kiev'de açtığı stüdyo ile genişleme sürecine girmişti. Yelpazesini genişletmeye devam eden firmanın yeni adresi ise Macaristan'ın Budapeşte şehri oldu. Avni Yerli yeni stüdyonun açılmasıyla ilgili olarak "Elimizde başka seçenekler de vardı ama yeni stüdyomuzu Budapeşte'de açtık çünkü burası çalışmak ve yaşamak için mükemmel bir şehir. Bu tercihimiz oyun yapımı konusunda ufkumuzu genişletecek" şeklinde yorumda bulundu. Kiev stüdyosunun açılışı sırasında yepyeni bir oyunun da ilk imâsını yapan Yerli Kardeşler'in benzer bir imâyla Budapeşte stüdyosunun da yeni bir projeye

Hükümran Senfoni'yi GameSultan dağıtacak

Türkiye'de Devasa Online türünü yaygınlaştırmayı amaçlayan ve bugüne kadar Silkroad Online, Knight Online ve Eve Online gibi oyunların dağıtımında rol oynayan GameSultan, Hükümran Senfoni'nin Türkiye'deki resmi dağıtıcısı oldu. Anlaşma sonrası her iki taraf da memnuniyetini dile getiren açıklamalar yaptı.





daha yakın bir planla bakılmasını sağlamış; oyunun atmosferinin bu sayede artacağını söyleyebiliriz. *"Britannia"* senaryosu, 1258 yılında, 'Ada' üzerinde 5 farklı grubun hakimiyet kurma mücadelesini konu alıyor. III. Henry'nin Britanyası'nın egemenliğine karşı İrlanda ve Galler'in özgürlük savaşlarına, Ada'nın kuzeyi üzerinde planlar yapan Norveç ve iki egemen güç arasına sıkışmış İskoçya Krallığı ekleniyor. Britanya'ya bağlı baronların da ayaklanmasıyla ortalık bayağı bir şenleniyor doğrusu. *"Teutonic"* senaryosu, Teuton Şövalyeleri'nin, 1250 yılında Kuzey Avrupa'daki pagan topluluklara karşı giriştiği Haçlı hareketini anlatıyor. Seçilebilir 6 grubun (Teuton Şövalyeleri, Litvanya, Danimarka, Novgorod Prensliği, Polonya ve Kutsal Roma Germen İmparatorluğu) kapışacağı Tutonic senaryosunda, Paganlar ya da Hıristiyanlarla oynamak çok farklı deneyimler yaşatacak oyuncuya. Paganlar, üç farklı tapınaktan birini seçerek kendi güzergâhını belirleyecek, hatta isterlerse Hıristiyanlığa dönebilecekler. *"Haçlı"* senaryosu, sahneyi 1174'ün Ortadoğusuna taşıyor bu kez. Haçlıların elinde bulunan Kudüs Krallığı ve Antakya Prensliği'yle, onların "kerhen" müttefiki olan Bizans'a karşı, Mısır ve Türkler (Selçuklu) müthiş bir mücadeleye girecek. Haşhaşilerin ve Moğolların da, seçilemeyen ama işleri iyice karıştıran gruplar olarak katılacağı Haçlı senaryosu, Aslan Yürekli Richard, Sal'addin, Manuel ve Nur'addin gibi kahramanlarla daha da renkli bir hale gelecek. Son senaryo ise, Medieval dünyasına yepyeni bir coğrafya katıyor (ayrıntılar kutuda).

Görüldüğü gibi klasik Total War yapısından ayrılan, senaryo bazlı ve ufak detayları daha da ön plana çıkartmış bir oyun duruyor karşımızda. Oynanışa dönüp bir bakış attığımızda ise Kingdoms'ın en çok göze çarpan yeniliği, savaş sırasında destek güçlerini de kontrol edebilme imkanının verilmiş olması. Bu imkana sahip olmamak, özellikle büyük savaşlarda taktikleri ciddi açmaza sürükleyen bir şeydi, değişikliği çok faydalı buluyorum. Bir ikinci yenilik, oyuna yeni bir yerleşim çeşidi getirilmiş olması: "Kalıcı Hisarlar". "Şehir" ve "Kale"lere eklenmiş bu yapılar, birim üretemese de, hem varolan birimleriniz için ucuz "upkeep" sağlıyorlar, hem stratejik noktalarda önemli defansif görevler üstleniyorlar, hem de dağılan birimleriniz için bir toplanma noktası vazifesi görüyorlar. Bu hisarların yarattığı ucuz upkeep sayesinde görülmemiş büyüklükteki ordular daha kolay ulaşılabilir olacak.

Kingdoms'ın getirdiği üçüncü büyük yenilik multiplayer modlarına "hotseat"in katılmış olması. HoMM'vari, aynı bilgisayarda iki oyuncuya sıra tabanlı olarak strateji haritasında oynama şansını veren bu mod, Total War oyuncularının uzun süredir hayalini kurduğu bir şeydi. Kingdoms'ın küçük strateji haritalarının da olabilmesine imkan veren bu modun nasıl çalıştığını hep beraber göreceğiz. Eğer iyi olursa gelecek sene sonlarında ben uzun bir tatile çıkabilirim. 20 Custom Battle ve 6 multiplayer haritası da, "olmazsa olmaz" cinsinden sayılacak eklentiler...

1000 ATLI O GÜN NEREDEYDİK, NASILDIK?

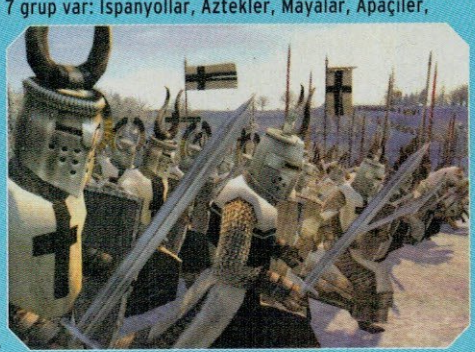
Medieval 2: Total War, serinin en iyisi olmasının yanı sıra, bence strateji tarihinin de gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biriydi. Müthiş detaylı ve çeşitli savaş taktiklerine izin veren yapısı, inanılmaz renkli görselliği, atmosferi, görülmemiş büyüklüğü, onu çok özel bir yere koydu PC oyunları arasında. Kingdoms, M2: Total War'un (belki büyüklüğü dışında) tüm iyi özelliklerini bünyesinde taşıyan, üstelik yeni bir perspektifle yaratılan, Total War oynanışını zenginleştiren bir oyun olacak. 2007 sonlarında, heyecanla ve tutkuyla at sürüyor olacağız Kuzey Avrupa düzlüklerinde, Arabistan çöllerinde, İngiltere ormanlarında ve Orta Amerika dağlarında... L

BİLGİNİZE

Yapımcı: Creative Assembly
Dağıtımcı: SEGA
Türü: Strateji
Platform: PC
Çıkış tarihi: 2007 son çeyreği
Web: www.totalwar.com

YENİ KITANIN ESKİ İNSANLARI

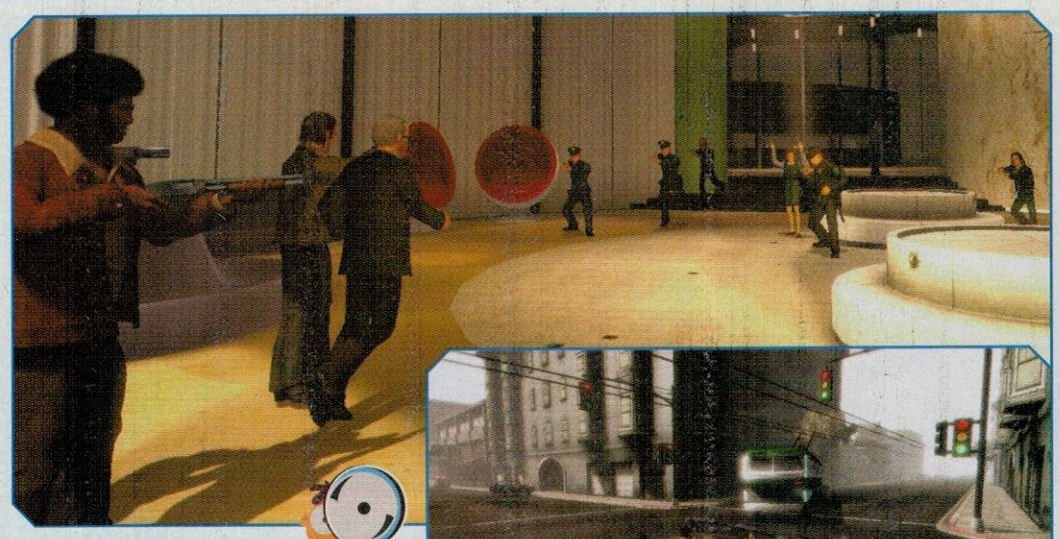
EVET, MEDIEVAL 2'DE de Amerika kıtası açılabiliyordu ama birçok oyuncu Atlantik'i geçmek için gereken teknolojileri geliştiremeden bitirdi oyunu. "America" senaryosu, oyunun Amerika eksikliğini tamamlamak için hazırlanmış. Senaryo 1519'da Muzaffer Katil Hernán Cortés Pizarro'nun kıtaya çıkmasından hemen sonra başlıyor. Yapımcılar klasik bir "Beyaz Adam vs Yerli" ikiliğine gitmeden, Amerika'nın derin kültürel yapısını yansıtmaya çalışmış. Bunun için oyunda seçilebilir 7 grup var: İspanyollar, Aztekler, Mayalar, Apaçiler, Chichinecalar, Tlaxcalalılar ve Tarascalalılar. Özellikle Apaçiler, Beyaz Adam'dan edindikleri ateşli silahlar sayesinde çok ilginç bir grup haline gelmişler. İspanyollara karşı savaşırken, bir yandan da yeni kazandıkları güçle diğer yerli kabilelere üstünlük kurmaya çalışıyorlar. Bu arada Cortés de kıtadan garantili tam destek alabilmiş değil. Ülkesinden kaynak sağlayabilmek için, verilen özel görevleri yerine getirmek durumunda.



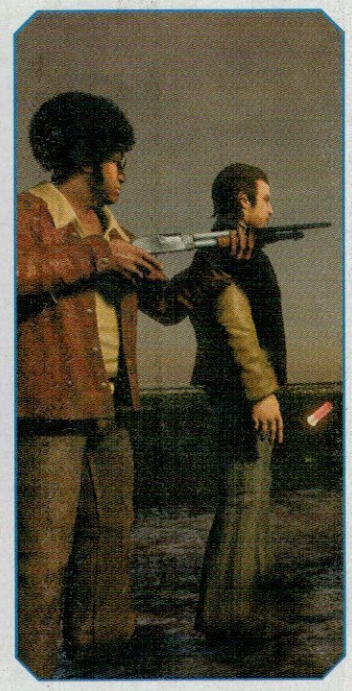
PC TOP 10

1	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	X
2	Football Manager 2007	▲
3	Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar	★
4	The Sims 2: Seasons	▼
5	World of Warcraft: Burning Crusade	X
6	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	▼
7	The Sims 2	▼
8	Medieval II: Total War	★
9	The Sims 2: Pets	▼
10	The Sims: Life Stories	X

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



Sokakların boşluğu, şu aşamadaki en büyük eksik.



HEI$T

SAN FRANSISCO SOYGUNLARI

[**Mehmet KENTEL** mehmet@level.com.tr]

KÜÇÜKKEN EN ÇOK SEVDİĞİM dizilerden biriydi "San Fransisco Sokakları". Ne yalan söyleyeyim,"esprili dialoglar, hiç düşmeyen tempo, müthiş oyunculuklar..." diye saymaya başlamıştım ama yok, hatırlamıyorum pek bir şey. Yegâne hatırladıklarım üstü açık, uzun Amerikan arabaları, kel dedektif (Gene Hackman sanırım), bir de eğimli, geniş San Fransisco Sokakları... Hei$t, işte bu sokakları dolduracak bir macerayla çıkıyor karşımıza, daha önce denenmemiş bir fikir ve oldukça hoş iddialarla...

1960'ların San Fransisco'sunda geçen bir soygun oyunu Hei$t. Bir banka soygununun, planlama aşamasından tabanları yağlama aşamasına kadar her anının yansıtıldığı oyunda kahramanımız John Sutton adında, hapisten henüz çıkmış amatör bir hırsız. Yanlış giden bir soygunda babası öldürülmüş bir soyguncu olan John'un derdi, baba mesleğinde yükselmek ve şehrin en önemli dolandırıcısı olmak. Bu amacını gerçekleştirebilmek için dört tane yardımcısı var. "Uncle Sal", lojistik destek sağlıyor. Bankanın planları, kasanın özellikleri, kameraların yerleri, hatta soyması kolay, küçük bankaların şehrin neresinde olduğu gibi bilgiler Sal'dan soruluyor. "Crumb", soygunda kas gücü gerektiren işlerden sorumlu, "Cracker" ise bir şifre uzmanı. Bankadan çıktıktan sonra direksiyon başına "Kid" geçiyor ve ekibi polisten kaçırıyor. Taktik yapma ve ekip kullanma yönleriyle Ghost Recon'u andıran Hei$t'ı, genel görünümü itibariyle GTA'ya benzetmek yanlış olmaz sanıyorum. Şehirde serbestçe gezebildiğimiz, alışveriş yapabildiğimiz, ana görevlerin dışında yan görevlere de iştirak edebildiğimiz oyunun GTA'ya (en azından GTA 4 öncesine) benzeyen bir yönü de, çok gelişmiş gözükmeyen ama karakterli olduğu belli olan grafikleri. 60'ların ruhunu yansıtan görsellere, Doors'un da içinde bulunduğu "psychedelic" tınıları yoğun bir soundtrack'in de ekleneceği düşünülürse, Hei$t'ın sağlam bir atmosferi olacağını iddia etmek mümkün.

HAYST BABANIN KEMİĞİ!

Yeniden soygunlara dönecek olursak, 2-10 dakika arası sürecek bu aktivitenin çok detaylı bir planlama gerektirdiğinin, en ufak bir hatanın felakete yol açabileceğinin altını çizmek lazım. Müşteri ve çalışanları kontrol altında tutmak, alarma basılmasına izin vermemek, bu arada polisin dikkatini çekmemek için silah kullanmamak, önemsenmesi gereken noktalar. Kontrol altında tutulması gereken bir unsur da Sutton'ın takım arkadaşları. Hatalı davrandıklarında onlara tokat atarak kendilerini uyarmalı, doğru yaptıklarında da onları övmeliyiz.

Hei$t'ın en güzel iki özelliğini sona sakladım. İlki oyunu hazırlayan kadro: InExile'ı yani Brian Fargo'yu (Fallout ve Arcanum desem) Bard's Tale'den sonra nihayet yine iş başında görmek sevindirici. Diğer güzellikse oyunun içindeki özelliklerden biri: Hei$t'da yardımcı karakterleri yönetmek, soygunlarda rehinelere emirler vermek için kendi sesimizi kullanabileceğiz. Basit bir mikrofon yardımıyla, en karizmatik "Evet bebekler, bu bir soygundur..." ifadesinden, en saçma "Eller yukarı, donlar aşağı!" nidasına kadar, önceden kaydettiğimiz sözler vasıtasıyla çeşitli komutlar sayabileceğiz. Doğrusu çok tuttum bu özelliği; hem atmosferik, hem de işlevsel. Henüz çok az bir bölümü hazır olmasına rağmen oyunu da tuttum. Umarım uygulama ve çözümler iyi olur, heyecanlanmak üzereyim. "Neresinden tutup da düzeleyim?"

BİLGİNİZE

Yapımcı: inXile Entertainment
Dağıtıcı: Codemasters
Tür: Aksiyon/Adventure
Web: www.inxile-entertainment.com

İSTEN İNAN İSTER İNANMA

"RACON DEĞİL, KAFA KESERİZ"

İngiltere'de yayınlanan Official PlayStation 2 Magazine'de yer alan bir fotoğraf, Sony'nin tepki görmesine neden oldu. God of War II hakkında bilgilerin yer aldığı sayfada bulunan fotoğrafta, hayvan kürkü giyen bir erkek ve önünde de boğazı kesilmiş bir keçi bulunuyor. Böyle bir fotoğrafın dergide yer alması Daily Mail gazetesinin dikkatini çekti ve gündeme taşındı. Gelen tepkiler üzerine özür dileyen Sony, piyasaya sürülen 80 bin adet derginin toplanmaya başladığını açıkladı. Sony yetkilileri fotoğraf içinse "Keçinin boğazı bu fotoğrafın çekimi için kesilmedi. Zaten ölü olan bu hayvanı bir kasaptan aldık ve Yunan Mitolojisi temalı bu fotoğraf için kullandık" şeklinde açıklamada bulundular. Fotoğrafın bu bölümü, aynı karede yer alan "şeffaf" bayanı bir hayli gölgede bırakmışa benziyor.

AMAN DİKKAT!

Counter-Strike için harita hazırlayan ya da hazırlamayı düşünen biriyseniz, yapacağınız mekanı çok iyi seçmeniz gerekiyor. ABD'de okuyan Çinli bir öğrenci, hazırladığı Counter-Strike haritası yüzünden tutuklandı. Clement Lisesi'nde okuyan öğrencinin tutuklanma nedeni ise bir okulu çatışma ortamına çeviren bir harita hazırlamış olması. Aynı zamanda okuldan da uzaklaştırılan öğrencinin annesi Jean Lin, bu konuda okulun çok sert tepki gösterdiğini ve Virginia Tech Üniversitesi'nde yaşanan olaydan etkilenildiğini söyledi. Benzeri saldırılara birçok kez tanık olan bir ülkede böyle bir duruma aşırı tepki gösterilmesini normal karşılıyoruz. Aman siz de bir okul haritası yapıp başınızı belaya sokmayın.

Sizi oyuna dahil edecek!

19" Wide 48 Ekran

HDMI
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

2ms

AMA

senseye+game

3 yıl Konforlu Garanti

0216 459 2367

CERTIFIED FOR Windows Vista™

FP94VW sizi gerçek oyuna davet ediyor.

- 19" Geniş Ekran
- D-Sub, DVI ve HDMI giriş (Yüksek Tanımlı Multimedya Arayüzü), HD destekli tüm cihazları kolayca bağlama (oyun konsolu, uydu alıcı, dvd player, bilgisayar...)
- 2ms tepki süresi
- 1440 x 900 Çözünürlük
- 800:1 kontrast
- 300 cd/m2 parlaklık
- 16.7 milyon renk
- Senseye+game teknolojisi ile otomatik ve dinamik resim kalitesini artırma
- AMA görüntü hızlandırma teknolojisi ile hızlı oyun ve video uygulamalarında kusursuz görüntü performansı
- 3 yıl kapıdan kapıya konforlu garanti

www.BenQ.com.tr

BenQ
Enjoyment Matters

penta
teknolojiye güven
www.penta.com.tr

KOYUNCU
www.koyuncu.com.tr

BİLEN ADAM

O KADAR DA ÖNEMLİ DEĞİLİZ

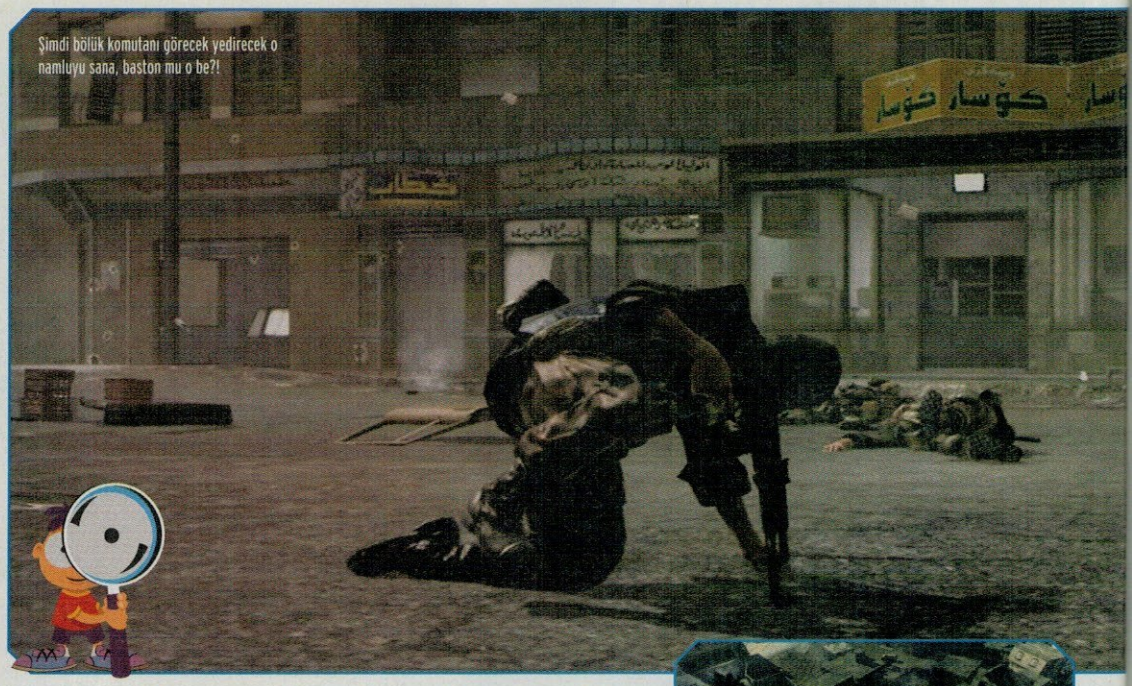
PC versiyonu meclisten dışarı, pek çokları Spiderman 3 oyununun kötü olduğunu düşünüyor. Oyunun eleştirmenlerden oldukça düşük notlar alması, Activision'ın hisse senetlerinin de yüzde 5 oranında değer kaybetmesine sebep oldu. Ancak bu durum Activision'ın pek de umurunda değil. Activision'la ilgili ama firma dışından bir yetkili şunları söyledi: "SpiderMan 3 bir film oyunu. Ve bir film oyunu söz konusu olduğunda inceleme puanları hiç de önem taşımıyor. Önemli olan, filmin sinemalarda ne kadar başarılı olduğu."

Biz ne kadar tepinirsek tepinelim, ne yazarsak yazalım, her yeni The Sims 2 ek görev paketi, Psychonauts'un sattığından 10 kat fazla satıyor. Her bir STALKER'a karşı, bir düzine 2. Dünya Savaşı FPS'si çıkıyor.

Oyun dünyasında IP diye bir terim vardır. Hayır, internete bağlandığınızda aldığınız numara olan IP değil, açılımı Intellectual Property, yani "Fikri Mülk" olan IP'den bahsediyorum. Mesela Need for Speed yarış serisi başarılı bir IP'dir. Crazy Frog yarış serisi iğrenç bir IP'dir ama Crazy Frog delileri yüzünden ekonomik olarak başarılı olmuş bir IP'dir falan.

İşte bu IP denilen meretler üzerinde yapılan bir araştırmaya göre, son 4 yılda çıkan yeni IP'lerin (bundan sonra kafa karıştırmamak için "yeni oyun serisi" diyelim), yani yeni oyun serilerinin ekonomik olarak başarılı olma oranı sadece yüzde 7 imiş. Psychonauts, Shadow of the Colossus, Okami gibi harikulade oyunlar bizden ve web sitelerinden ödüller, yüzde 90'ın üzerinde notlar alsa da gerçekte tüm bu oyunlar maddi açıdan büyük bir başarısızlık oldu firmalar için.

Artık yılda iki tane FIFA, dört tane Sims oyunu görmeye şaşırmamamız gerekiyor. Çünkü biz "power-gamer"lar dünyada oyun oynayan insanların çok küçük bir bölümünü oluşturuyoruz. Tabii "şaşırmamalıyız" ama Psychonauts, Okami gibi bir şaheser geldiğinde de kıymetini bilip tek oynadığı oyun Sims olan kız arkadaşımıza da zorla oynatmalıyız. Bir gün bu Sims denilen meret bitecek! Bitireceğiz seni Will!


Şimdi bölük komutanı görecek yedirecek o namluyu sana, baston mu o be?!

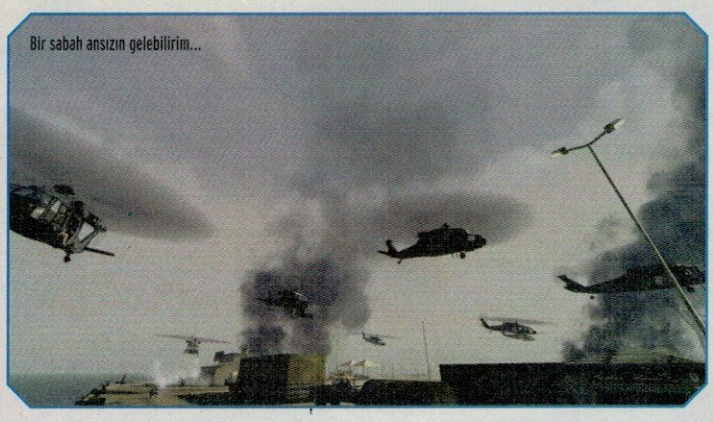
Call of Duty 4

ESKİ SİLAHLAR ÇÖPE

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI'NIN bütün önemli cephelerini dolaşan Call of Duty serisi, hayranlarını modern savaş sanatı ile tanıştırmaya hazırlanıyor. Call of Duty 3 hâlâ tazeliğini korurken gelen bu haber elbette sevindirdi bizleri. CoD3'e "kötü oyundu" diyecek değilim ancak ilk iki oyununun yapımcısı Infinity Ward'un sihirli değneğinin yokluğu hissediliyordu. Ne mutlu ki büyücü geri döndü ve seveceğimiz kadar saygı da duyacağımız bir oyunu tamamlamak üzere olduklarını açıkladı.

Açıkladı açıklamasına da birçok konuyu fazlaca üstü kapalı geçtiler. Göz alıcı ancak kısa video amacına ulaştı. Serinin takipçilerini ve aksiyon severleri ağzı açık ve merak içinde bıraktı. Forumlarda CoD üzerine yapılan tartışmaların neredeyse tamamında tek bir endişe vardı, oyunun bir Battlefield klonu haline gelip gelmeyeceği. Neyse ki Infinity Ward'dan birileri çıkıp (Grant Collier IW) iki kelime laf etti ve oyunseverlerin yüreğine su serpti.


Bir sabah ansızın gelebilirim...

MODERN WARFARE

Call of Duty 4: Modern Warfare Xbox 360, PC ve PS3 platformları için hazırlanıyor. Çıkış tarihi hakkında resmi bir açıklama yok ancak Kasım ayında piyasaya çıkması bekleniyor. Videoda birinci şahıs kamerasını sadece birkaç saniyeliğine görüyoruz ama sahnelerin tamamı oyunun grafik motoru kullanılarak hazırlandığından bu kadarı bile grafikler hakkında ciddi bir fikir vermeye yetiyor... Oyunun göremediğimiz bir özelliği yapıların hasar alabiliyor olması ve fizik motorunun gücü. Kurşunun isabet ettiği dokuya göre bir etki yaratacağı (delip geçmek ya da sekmek gibi), patlamaların çevreye

KISA HABERLER

» Atari, Dragon Ball Z serisinin yeni oyunu Budokai Tenkaichi 3'ü duyurdu. Oyun PS2 ve Wii platformları için hazırlanırken 2007 yılı içerisinde piyasaya sürülecek.

» Son meyvesini 2003 yılında veren SimCity serisinin DS versiyonu bu ay piyasaya çıkacak. Ayrıca PC platformu için de yeni bir oyunun piyasaya çıkması bekleniyor.

» Settlers serisi hiç bitmeyeceğe benziyor. Ubisoft yaptığı açıklama ile The Settlers: Rise of An Empire oyununu duyurdu. Oyun Eylül ayında PC için piyasada olacak.

» Bir yeni oyun da Blade Interactive'den. Sadece Xbox 360 için hazırlanan Hydrophobia adındaki oyun, bilim-kurgu içerikli bir konuya sahip.

» EA ve Del Rey'den kitap duyurusu. C&C3 oyununu baz alarak yazılan kitap 29 Mayıs'ta ABD'de ve Kanada'da okurlar ile buluşacak.

» Big Huge Games ve THQ işbirliği yapacak. RYO türünde bir oyunun dağıtımını üstlenmeyi planlayan THQ, bu konuda Big Huge Games ile işbirliği yapacağını açıkladı. Kadrosunu, yıllarını Elder Scrolls serisi için harcayan Ken Rolston ile güçlendiren BHG, ortaya çıkacak oyun konusundaki beklentileri daha da yükseltti.

» Anarchy Online, The Longest Journey ve Age of Conan oyunlarının yapımcısı Funcom'dan yeni bir

hasar verebileceği söyleniyor. Yeni nesil konsolların ve donanımın neler yapabileceğini biliyoruz az çok. İnanmakta güçlük çekilecek bir durum yok ortada.

Oyunun pek çok farklı mekanda geçtiğini görebiliyoruz ayrıca. Doğu Avrupa ve Ortadoğu turlarına şimdiden hazırlıklıyız. Onlarca helikopterle yapılan hava indirme operasyonları, terörist bir gruptan çok organize bir ordu havasındaki kırmızı bayraklı kötü adamlar, nükleer silo ve patlama sonrası toz bulutu sahneleri... Tüm bunlar CoD4'ün herhangi bir aksiyon oyunu olmayacağını, önceki oyunlardaki gibi sağlam bir senaryo ve büyük çaplı çatışmalarla karşı karşıya olduğumuzun sinyallerini veriyor. Bir iki sahnede Soldier of Fortune havası estirdiği de söylenebilir.

DÖRT OYUNDA ÇAĞ ATLADIK

Ayrıca pek çok farklı karakter ve üniforma dolanıyor etrafta. Ortak bir amaç uğrunda verilen savaşın farklı cephelerinde yer almamız da muhtemel. CoD'u CoD yapan öğelerin birçoğuna 90 saniyelik bir videoda rastlayabilmek hoş. Grant Collier, modern savaş silahlarının çatışmaların çehresini nasıl değiştirdiğinden bahsediyor. Eskiden bir tankı imha edebilmek için etrafını çevirmeniz, kör noktasını yakalayıp en zayıf bölgesine saldırmanız gerekirdi. Artık bunu sizin yerinize silahlarınız yapıyor. Güdümlü bir füzeyi ateşlediğinizde direkt tanka gitmek yerine yükseliyor ve onu en zayıf yerinden, tepesinden vuruyor. Silahlar bazı sorunları ortadan kaldırırken siz de başka olaylara yoğunlaşabiliyorsunuz. Modern teknolojinin savaş oyunlarını nasıl etkilediğini iyi kötü biliyoruz elbette. CoD4'de bu malzemeyi oyuna nasıl yedirdiklerini göreceğiz.

Ekip, daha en başından beri yapmak istedikleri oyunun CoD4 olduğunu ancak CoD2'yi yapana kadar sınırlarını bilemediklerini ekliyor. CoD2 sonrasında her şeyi yapabileceklerine inandıklarını ve yeni nesil ile hayallerini gerçekleştirebilecek donanıma da sahip olduklarına inanıyorlar. CoD oyunları bizleri bugüne kadar hayal kırıklığına uğratmadı. Bunun değişmesi için de bir sebep yok ortada.

"Bugün bir ülke daha eksildi dünyadan. Artık kim olduğumuzu göstermenin vakti geldi. Kimseden korkmuyoruz." (CoD4 Trailer: Rusça Anons) L

BİLGİNİZE

Yapımcı: Infinity Ward
Dağıtımcı: Activision
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Web: www.charlieoscardelta.com

oyun daha. Devasa Online türündeki The Secret World modern dünyanın girmek üzere olduğu karanlık dönemi konu alıyor.

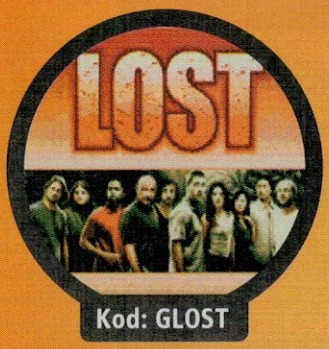
» Rockstar, GTA IV için anahtarlık, çanta, yapım aşamasına ait görseller ve soundtrack CD'sinin bulunduğu özel bir versiyon hazırladığını açıkladı.

» BioWare, sabırsızlıkla beklenen Mass Effect oyununun çıkış tarihini Haziran/Temmuz döneminden Eylül ayına erteledi.

» Bir Big Huge Games haberi daha. Ekip, Age of Empires III'ün sıradaki genişleme paketi Asian Dynasties'in yapımını üstlendi.

» Ubisoft, Dark Messiah'ın gelecek planları hakkında konuştu. Henüz bir genişleme paketi mi yoksa ikinci bir oyun mu olacağı belli olmayan Dark Messiah of Maight & Magic: Elements, önümüzdeki yıl çıkacak.

CANI SIKILANA MACERA OYUNU



Kod: GLOST

Kod: G300S

LOST

Nedeni belirsiz bir uçak kazası, ıssız tropikal bir ada ve 48 kişi... Maceranın tam ortasında senden yardım bekliyorlar. Lost'un mistik ortamı seni de saracak.

300 SPARTALI

Zafere hazırlan! Pers ordusunu 300askeriyle yenmeye çalışan Sparta ordusunun aksiyon dolu mücadelesini cebinde yaşa!

İstediğin oyunu indirmek için cebinin **WEB/Internet** menüsünden **wap.turkcell-im.com.tr**'ye gir ya da **oyunun kodunu yaz 7777**'ye gönder. (Örnek: GLOST) Lost ve 300 Spartalı oyunları 9,82 YTL/108 kontördür.

Hemen indir Sıkıldıkça oyna

turkcell-im

turkcell-im'e girip sayfalar arasında dolaşmak sadece 1 kısa mesaj/2 kontördür. 1 kısa mesaj/2 kontör turcell-im'e her girişte geçerlidir. turkcell-im'den içerik alımları ve paket abonelikleri ayrıca sayfada belirtildiği şekilde ücretlendirilir. Bu ücretlendirme sadece turkcell-im'de geçerlidir. turkcell-im dışına çıkıldığında cepten internet tarifesi üzerinden ücretlendirilir. Ayrıntılı bilgi www.turkcell.com.tr'de.

YÜKLENİYOR

start %92

AĞUSTOS BÖCEKLERİ ORTAYA ÇIKIP BÜTÜN OYUNLARI TÜKETMEDEN ÖNCE ZULAYI DOLDURMAYA BAKIN...

PC

TARİH	OYUN	TÜR
HAZİRAN'07		
5 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
5 Haziran	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	FPS
19 Haziran	Colin McRae: DIRT	Yarış
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
24 Haziran	Two Worlds	RYO
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure
26 Haziran	Lost Planet: Extreme Condition	Aksiyon
26 Haziran	Pirates of the Burning Sea	Devasa Online
TEMMUZ'07		
2 Temmuz	Enemy Territory: Quake Wars	Aksiyon
24 Temmuz	Civilization IV: Beyond the Sword	STS
24 Temmuz	Peacebreakers	Aksiyon
AĞUSTOS'07		
21 Ağustos	BioShock	FPS
28 Ağustos	Blazing Angels: Secret Missions	Simülasyon
28 Ağustos	Medal of Honor: Airborne	FPS
28 Ağustos	MotoGP '07	Yarış
28 Ağustos	Stranglehold	FPS
31 Ağustos	Loki	RYO

PLAYSTATION 2

HAZİRAN'07		
12 Haziran	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Aksiyon
19 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure
29 Haziran	Samurai Shodown 6	Dövüş
TEMMUZ'07		
6 Temmuz	Casper Scare School	Aksiyon
13 Temmuz	Thunderbirds	Aksiyon/Adventure
17 Temmuz	NCAA Football 08	Spor
24 Temmuz	Shin Megami Tensei: Persona 3	RYO
AĞUSTOS'07		
14 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
17 Ağustos	Premier Manager 08	Spor
28 Ağustos	Stuntman: Ignition	Yarış

Wii

HAZİRAN'07		
5 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
5 Haziran	Driver Parallel Lines	Yarış
8 Haziran	Mercury Meltdown Revolution	Bulmaca
12 Haziran	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Aksiyon
15 Haziran	Impossible Mission	Aksiyon
19 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
19 Haziran	Resident Evil 4: Wii Edition	Aksiyon
19 Haziran	The Sims 2: Pets	Simülasyon
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure
TEMMUZ'07		
27 Temmuz	California Games	Spor
AĞUSTOS'07		
14 Ağustos	High School Musical: SuperStar Karaoke	Müzik
14 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
20 Ağustos	Metroid Prime 3: Corruption	FPS
28 Ağustos	Cosmic Family	Adventure

Crysis

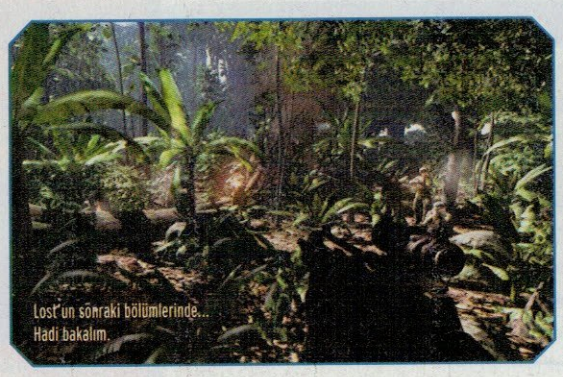
SABIRSIZLIKLA BEKLENEN UZAYLI İSTİLASI!

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

OYUN DÜNYASINA SESSİZ ve sinsice yaklaşıp, ardından bomba gibi patlayan Farcry'ın aksine Crysis göstere göstere geliyor. Teknoloji demoları ve videoları ile aksiyon severlerin ağzının suyunu akıtırken, oyunu nasıl bir sistemde oynayabileceğimiz konusunda da kara kara düşündürüyor. Şu an için bu sorunların üstesinden gelmiş ve sorularımıza cevap bulmuşuz gibi davranalım ve Crysis'in çok oyunculu dünyasına, meraktan başımıza gelebilecek şeyleri düşünmeden şöyle bir bakalım.

BEKLEME KRİZİ

Şu ana kadar Crysis'in üç multiplayer modu duyuruldu. Instant Action, Team Action ve Power Struggle. İlk iki mod tahmin edeceğiniz üzere deathmacth ve team deathmatch. Power Struggle, Battlefield serisinden bildiğimiz "point capture" öğeleri barındırsa da biraz daha yenilikçi bir mod. Takımların birer üssü var ve amacımız rakip takımın üssünü yerle bir etmek. Gayet korunaklı olan bu üsleri yok edebilmek için güçlü silahlara ihtiyaç duyuyoruz. Silahlara ulaşmanın tek yolu ise haritada işaretli mühimmat depolarını ele geçirmek. Düşman üssüne saldırmadan önce bu yapıları ele geçirip, silahları satın almamız gerekiyor. Kuşatma silahlarımız dışında, bildik bilmedik pek çok çeşit emrimize amade. Hafif ve ağır makineliler, standart su tabancamız ve aksiyon oyunlarının değişmez klasiği shotgun Crysis'te de boy gösteriyor. Uzaylı teknolojisi de elimizin altında elbette. Ben insanları dondurma-buz krem yapan silahtan istiyorum.



Lost'un sonraki bölümlerinde... Hadi bakalım.

Tek kişilik haritaların çok küçük bir kısmı çok oyunculu ortama aktarılıyor. Multiplayer haritaların çoğu sıfırdan tasarlanmış. Multiplayer videoda göremesek bile büyük kısmı ormanla kaplı haritalarda çarpışma şansı da bulabileceğiz. Çok oyunculu ortamda araçlar da yer alacak ama ne kadar etkili olacakları konusunda şimdilik bir fikrimiz yok. Senaryo gereği tüm olaylar adada gelişiyor. Haliyle

Araçları ne şekilde kullanacaklarını merak ediyordum. Artık etmiyorum.

Jedi Robe yapmak kolay tabii, hadi nano-suit yapın da görelim...

haritaların tamamı da adada yer alıyor. Ormanlık bölgeler, askeri üsler, uzay gemisi, sahil gibi temalarla karşılaşacağız. Şimdilik 32 oyuncuya destek veren modun araçları ne şekilde kullanacağını merak ediyorum açıkçası. Bu kadar oyuncu ile çok büyük mekanlar kullanılacağını sanmıyorum pek.

UPGRADE SEZONU BAŞLADI MI?

Multiplayer modunun en eğlenceli ve en önemli noktalarından biri de tabii ki nano-suit olacak. Görünmez olma, hızlı hareket etme, zırh, ekstra hasar gibi modları bulunan nano-suit, oyun esnasında gerçek zamanlı olarak bu modlar arasında geçiş yapmamıza imkan tanıyacak. Bu sayede hem bireysel hem de takım olarak uygulanabilecek stratejiler oldukça çeşitlenmiş olacak.

Crytek 2 motoru marifetlerini çok oyunculu ortamda da sergilemeye devam edecek. Hasar gören yapılar ve çevre, çatışmalarda rol sahibi olacak. Ayrıca uzaylı teknolojisi ve ada üzerindeki etkilerini haritalarda da dinamik olarak yaşayabileceğiz.

Oyun sırasında deprem, hortum, hava koşullarında ani değişiklikler gibi dinamik olaylar olacak. Bu dinamik olaylara videolarda rastlayamadık maalesef. Ancak aksiyon oyunlarından en çok beklediğimiz, o mücadele hissini sonuna kadar vereceği kesin. Gore (kan) olayını da biraz abarttıklarını gördük ki benim açımdan hiçbir sakıncası yok. Sebeplerimiz de haklı sayılabilir. Dünyayı uzaylı istilasından kurtarıyoruz ne de olsa... ⌊

BİLGİNİZE

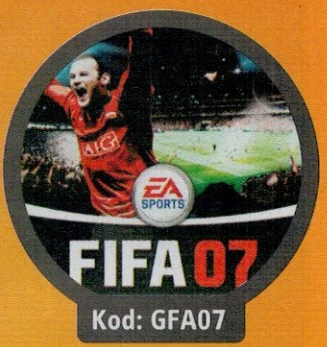
Yapımcı: Crytek
Dağıtımcı: EA
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 13 Eylül
Web: www.crysis-game.com

FINAL FANTASY HER YERDE

Final Fantasy hayranlarının bir araya geldiği son yer Second Life oyunu oldu. Oyunculara özgür bir dünya sunan ve herkesin dilediği şekilde yaşabilmesine olanak sağlayan "alternatif yaşam" oyunu Second Life, son dönemde ilginç bir olaya sahne oluyor. Final Fantasy VII hayranı bir grup, Second Life'ta toplanarak Midgar'ı yeniden yarattı. SL dünyasında FF7 oyununu yaratmayı başaran ve oynayan oyuncu sayısının 300'ün üzerinde olduğu belirtiliyor. Eğer bir SL oyuncusuysanız ve yaratılan FF7 ortamına gitmek istiyorsanız şu adrese girmelisiniz: http://tinyurl.com/2wenbg

CANI SIKILANA FUTBOL OYUNU

Kod: GSUPERLIG2



Kod: GFA07

TURKCELL SÜPERLİG 2006-2007

Turkcell SüperLig heyecanını desteklediğin takımın şu anki kadrolarıyla cep telefonunda yaşamak istemez misin?

EA SPORT™ FIFA 07

Avrupa'nın en zorlu ligleri cebine geliyor! 32 farklı takımdan birini seç, ister dostluk maçı yap, istersen zorlu ve heyecanlı maçlardan sonra şampiyonluğun tadını çıkar.

İstediğin oyunu indirmek için cebinin WEB/Internet menüsünden wap.turkcell-im.com.tr'ye gir ya da oyunun kodunu yaz 7777'ye gönder. (Örnek: GMOH) TSL ve EA Sport Fifa 07 oyunları 9,82 YTL/108 kontördür.

Hemen indir Sıkıldıkça oyna

turkcell-im

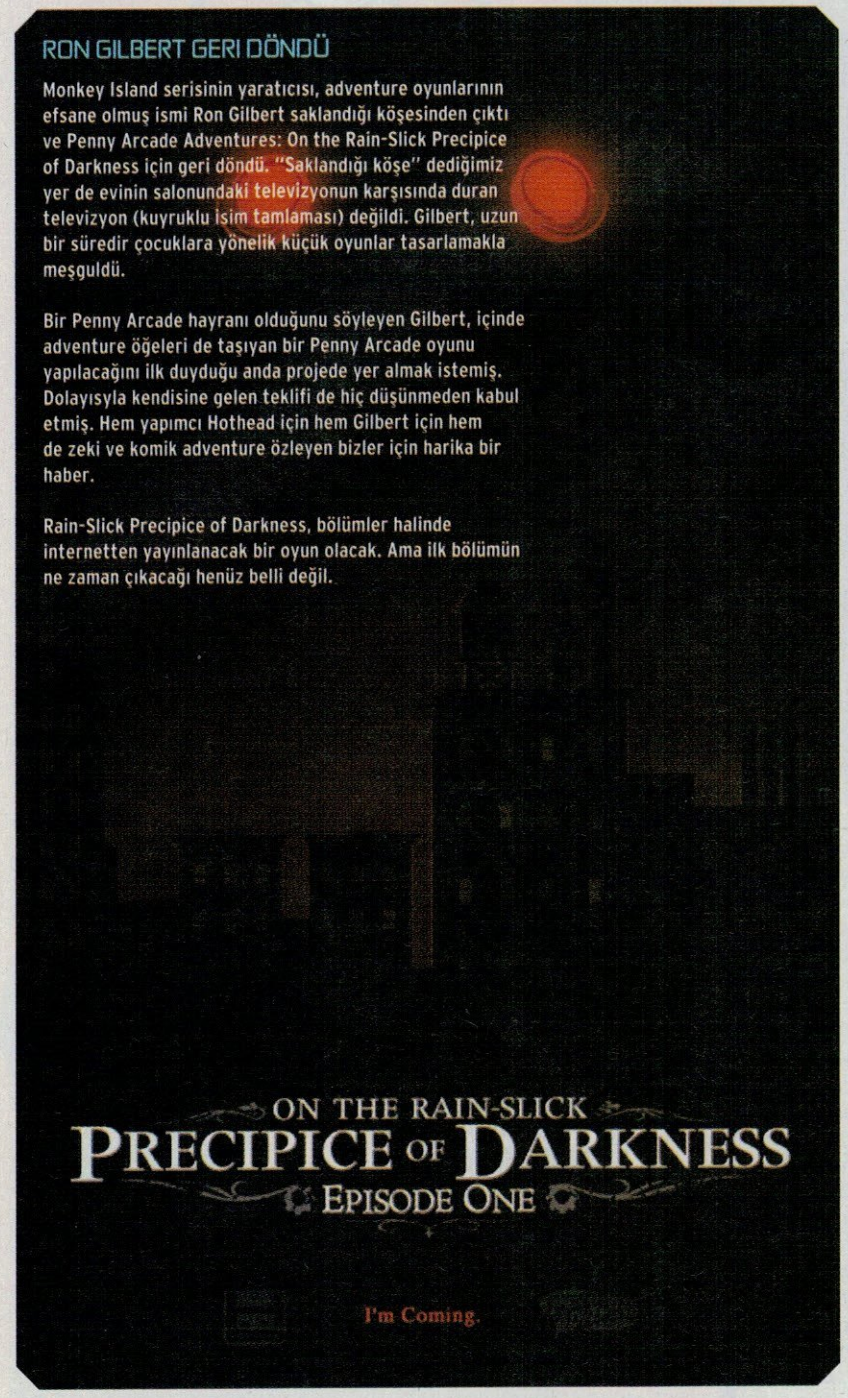
turkcell-im'e girip sayfalar arasında dolaşmak sadece 1 kısa mesaj/2 kontördür. 1 kısa mesaj/2 kontör turcell-im'e her girişte geçerlidir. turkcell-im'den içerik alımları ve paket abonelikleri ayrıca sayfada belirtildiği şekilde ücretlendirilir. Bu ücretlendirme sadece turkcell-im'de geçerlidir. turkcell-im dışına çıkıldığında cepten internet tarifesi üzerinden ücretlendirilir. Ayrıntılı bilgi www.turkcell.com.tr'de.

RON GILBERT GERI DÖNDÜ

Monkey Island serisinin yaratıcısı, adventure oyunlarının efsane olmuş ismi Ron Gilbert saklandığı köşesinden çıktı ve Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness için geri döndü. "Saklandığı köşe" dediğimiz yer de evinin salonundaki televizyonun karşısında duran televizyon (kuyruklu isim tamlaması) değildi. Gilbert, uzun bir süredir çocuklara yönelik küçük oyunlar tasarlamakla meşguldü.

Bir Penny Arcade hayranı olduğunu söyleyen Gilbert, içinde adventure öğeleri de taşıyan bir Penny Arcade oyunu yapılacağını ilk duyduğu anda projede yer almak istemiş. Dolayısıyla kendisine gelen teklifi de hiç düşünmeden kabul etmiş. Hem yapımcı Hothead için hem Gilbert için hem de zeki ve komik adventure özleyen bizler için harika bir haber.

Rain-Slick Precipice of Darkness, bölümler halinde internetten yayınlanacak bir oyun olacak. Ama ilk bölümün ne zaman çıkacağı henüz belli değil.



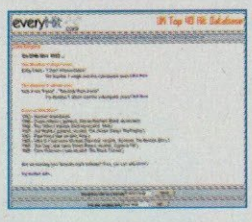
GOTHIC 4

İNSANLIK ONURU ORC'LARI YENECEK

İlk ikisi büyük başarı yakalayan, üçüncü bölümünde hafiften saçmalama eğilimine giren ve oynanamazlığıyla bezdiren RYO serisi Gothic'in dördüncü oyunu da kesinleşti. Gothic III'ün de dağıtımını üstlenmiş olan JoWood'dan geldi haber. PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollar için de hazırlanacağı duyurulan oyun hakkında şimdilik hemen hemen hiçbir şey belli değil ki buna geliştiricinin kim olacağı sorusunun yanıtı da dahil. JoWood, henüz hiçbir yapımcıyla sözleşme imzalamadıklarını söylüyor. Bu arada serinin yaratıcısı olan Piranha Bytes'ın Gothic 4 için çalışmayacağı da neredeyse kesinleşmiş görünüyor.

JoWood, Gothic 4'ün kendileri için "sıradaki büyük adım" olduğunu, enerjilerinin ve kaynaklarının büyük bölümünü bu oyuna aktaracaklarını söylüyor. PC ve yeni nesil konsollar için farklı farklı geliştiricilerle çalışılacağı ve serinin takipçisi olan oyuncuların görüşlerinin geliştirme aşamasında önemli bir rol oynayacağı da açıklamada yer alan bilgiler arasında. Yeni oyuna ait hiçbir görsel malzemesi olmadığı için JoWood'u Gothic III'ten beri arşivimizde beslediğimiz Necmi the Magnificent Orc'a havale ediyoruz...

WEB'DEN SEÇTİKLERİMİZ



www.everyhit.com

Müzik dünyasının en popüler şarkılarının listelendiği sitenin en ilginç özelliklerinden biri, doğduğunuz gün dünyanın en çok dinlenen şarkısı ve albümü hakkında bilgi alabilmemiz. Sitedeki "Date Engine" bölümüne girerek o tarihte doğan müzisyenlerin listesine ulaşabilirsiniz.

www.zylom.com

İnternet üzerinden mini oyunlar oynamak isteyenler için müthiş bir site. Zylom'da tek kişilik ve multiplayer birçok oyun bulunuyor. Oyunlar Bulmaca, Aksiyon, Kart & Masa ve Kelime olarak dört kategoriye ayrılmış. Ayrıca oyunları satın alarak indirmek de mümkün.

www.computerhistory.org

Bilgisayarların gelişimine dair tüm detayları öğrenmek isteyenler için hazırlanan bir site. Bilgisayar Tarih Müzesi'ne bağlı olarak yayın yapan sitede, bilgisayar teknolojisinin ilk gününden bugününe kadar olan her türlü bilgi bulunmakta.

www.billbrownmusic.com

Birçok oyun ve film için müzik çalışmaları bulunan Bill Brown'un resmi sitesi. Site üzerinden Bill Brown'un hazırladığı parçaları dinleyebilir ve indirebilirsiniz. C&C: Generals'dan Undying'e kadar pek çok oyunun havasını solumak için iyi bir adres.

17 Mayıs-30 Haziran, senin için en chip-para'lı tarihler. Axess exi26 veya Neo exi26 ile burada gördüğün markalardan yapacağın alışverişlerin toplamı 100 YTL'ye ulaştığında % 26 chip-para hediye!*

*Bir Axess exi26 veya Neo exi26 sahibinin kazanabileceği maksimum tutar 35 YTL'dir. Chip-para, 15 Temmuz'dan sonra kesilecek ilk hesap özetine yansıtılacaktır. Kampanya yukarıda logosunu gördüğünüz işyerlerinde Akpos aracılığıyla ile yapılan tüm işlemlerde geçerlidir.

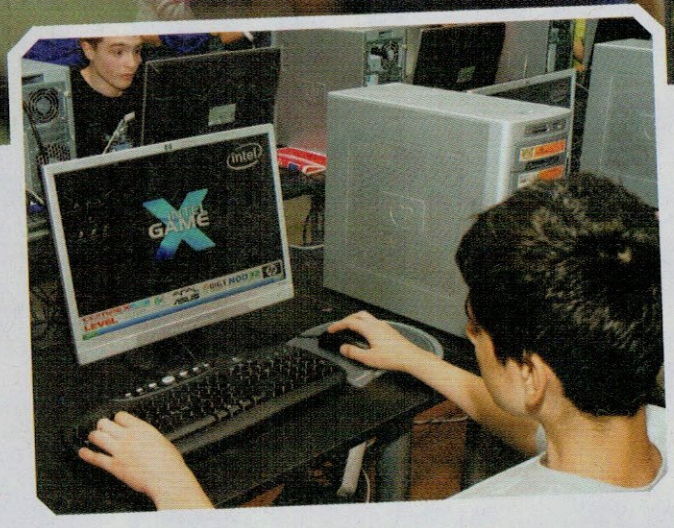
Durma exi26.com'a uğra!

exi26

26 yaş altındakiler için sıcak bankacılık ortamları

444 25 25
www.akbank.com

AKBANK



INTEL GAMEX Raporu

[**BERKANT AKARCAN** berkant@level.com.tr]

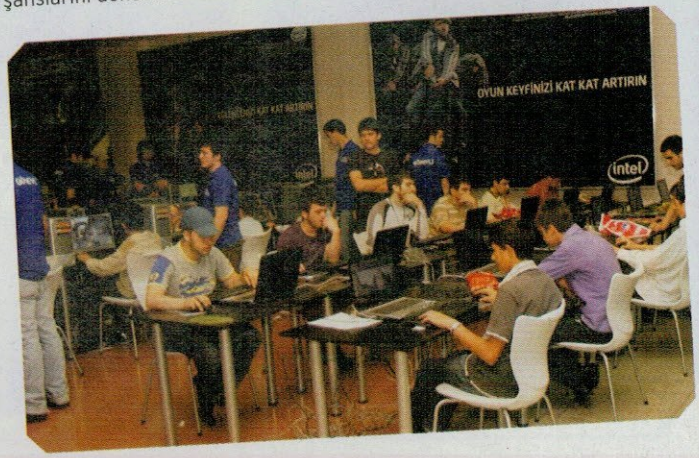
Türkiye'de gerçekleştirilen ilk büyük oyun festivali Intel GameX, 24 Mayıs 2007 günü tüm hızıyla başladı. Hem de ne hız!

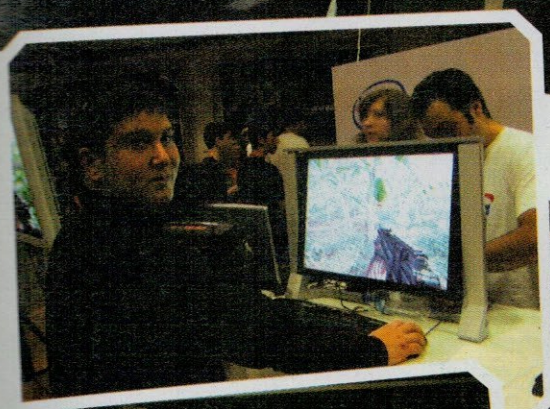
Hafta içi olmasına rağmen büyük bir oyuncu talebiyle karşılaşılan Intel GameX'te WGT LAN Party ve Intel LAN Party alanlarında ziyaretçiler var güçleriyle rakiplerine karşı savaştılar. Call of Duty 2, Command and Conquer 3, Battlefield 2, Quake 4, Warcraft 3 gibi kaliteli oyunlar oynandı.

Ama hepsinin bir bedeli vardı: aşırı derecede uykusuzluk... Festival hazırlıklarının sürdüğü iki gün boyunca zaman ve mekan kavramı kalmadı bizde. Masaların üzerinde, Lasertag alanı kutularının üzerinde, Level Oyun Odası koltukları üzerinde sadece kestirebildik, zira uyumaya vaktimiz yoktu. Her şeyin kusursuz olması için dört çekirdekli işlemci gibi çalıştık ve buna değdi.

İlk gün kapıların açılmasıyla oyuncular Intel GameX'e ayrılan alandan içeri akmaya başladı. 12.00 ve 17.00 gibi okul çıkışı saatlerinde yoğunluk tavana vurdu. Profesyonel ekibimiz sayesinde rahatlıkla atlatılan karmaşıklıkta yine de bazı aksilikler olmadı değil. İki adet Logitech G3 kuş olup uçtu, bunu yapanları buradan ayıplıyorum. NOD32'nin Kendo Dojo alanındaki dövüşçülerini, masaların başına koyup gösterilerini orada yaptırarak kötü niyetli kişileri korkutmayı düşündük, ancak onlar kendi standlarında kalmayı tercih ettiler ve gösteri maçlarında döktürdüler.

Bu sırada hemen yandaki masaüstü FRP alanında profesyonel DM'lerimiz Mars'ı ve Azeroth'u patlattırmakla meşguldü. ASUS Lan Party alanının yanındaki BenQ standında ise NFS Carbon oyunu 360, PS3 ve PC platformlarında oynandı. Ben iyi oynayamam ama iyi bilirim diyenler Kingston standında Oyun Bilgi Yarışmasında şanslarını denedi. Bu kadar aktivite içinde yorulan oyuncular LEVEL Oyun Odasına gelip kahvelerini içti. Tam o sırada, kafalarını sağa çevirdikleri anda müthiş Crysis ile karşılaştılar. Crytek'ten Alexander Marshal özel bir gösterim yapıyordu, kalabalıktan biz bile göremedik. World GameMaster Tournament maçları ise tam gaz devam etti.





İkinci gün de etkinlikler hız kesmedi. Yine Crysis döktürdü, yine oyuncular BenQ standında aynı oyunu üç platformda denedi. İlk günün aksine ASUS ve Intel Lan Party alanlarında ödüllü etkinlikler yapıldı. ASUS World GameMaster Tournament oyunlarında ikinci tur maçları oynandı, Oyun Atölyesi alanımızda amatör yapımcılar çalışmalarını sergilediler, demoscene ve bağımsız oyun sektörü hakkında bilgi verdiler. Masaüstü FRP alanında OlgaY Mars'ı patlattı. NOD32 Kendo Dojo'su platformunda ziyaretçilere mini Kendo eğitimleri verildi. İkinci günün özel etkinlikleri Star Wars'un 30. yılı şerefine yapılan Knights of the Force özel lansmanıydı. KOTF, ilk defa Intel GameX'te oyuncuların karşısına çıktı, Jedi konuklarımız sahnede yaratıcı bir kareografi sergiledi. Yetmedi, OC Team Türkiye müthiş bir overclock gövde gösterisi sergiledi. Değişmeyen tek şey LEVEL Oyun Odasındaki eski LEVEL ve RPS2D'nin kapışılmasıydı. Ayrıca ziyaretçiler LEVEL Oyun Odasında birbirleriyle PES6 oynama şansı buldular. LEVEL Oyun Odası'nda Tuğbek, Berkant veya OlgaY'dan başkasının olmaması dikkat çekti; herkes yazılarını yetiştirmeye çalışıyordu (hangi üçlünün yazıları geç verdiği ortaya çıktı, terbiyesizler). İki gün süren ve çözülemeyen tek aksiliğimiz Lasertag aktivitesi oldu. Intel GameX etkinlik alanının ikinci en büyük alanına sahip olan Lasertag aktivitesi, platformu ve dekoru kurulmuş olmasına rağmen Türkiye Cumhuriyeti Gümrük Müsteşarlığı, Lasertag silahlarımıza el koyduğu için yapılamadı. Ama bu demek değil ki Lasertag sevdamızdan vazgeçtik; ikinci Intel GameX'te şimdikinin iki katı Lasertag alanı sizleri bekliyor olacak! İlk iki gün çok yorulduk ama bu daha hiçbir şey değil. Zira önümüzde en kalabalık günler olacak Cumartesi ve Pazar var!

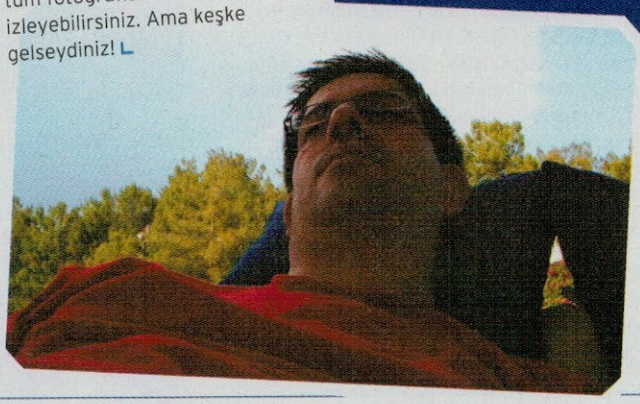
Intel GameX'e katılamayıp da göremedik diye üzülmesin kimse, www.gamex.com.tr adresinde tüm fotoğraflar ve videoları izleyebilirsiniz. Ama keşke gelseydiniz! L

O SIRADA LEVEL'DA

Tarihler 24 Mayıs'ı, saatler sabahın 7'sini gösteriyor ama görmemeye çalışıyoruz. Bütün geceyi (ve bir önceki gündüzü) bilgisayar ekranına bakarak geçirmiş pörtlek gözlerimiz için bu hiç de zor bir görev değil, zaten bir şey görecek halleri kalmamış. Eskisini bitirmeden yeni güne başlamak için bir tur kahve, bir tur oyun... Evet evet, bu iyi bir fikir. Fakat? Televizyonun karşısındaki kanepenin yerinde yeller esiyor. Ayrıca zaten kanepenin olması gereken yerin karşısında bir televizyon da yok! Televizyonun altında duran sehpa? Sehpanın altındaki PS2? Hepsi gitmiş... Yanında Tuğbek ve yazıları, Berkant ve yazıları, Olgay ve yazıları da olmak üzere Level ofisinin yaklaşık bir kamyonluk bölümü (soğuk su zımbırtımız bile yaa) Lütfi Kırdar'a taşınmış. Bari sayfa yapalım. Fakat Erden de Intel GameX'e kaçmış, olamaz! Ama deadline hâlâ ofiste duruyor :) -Serpil

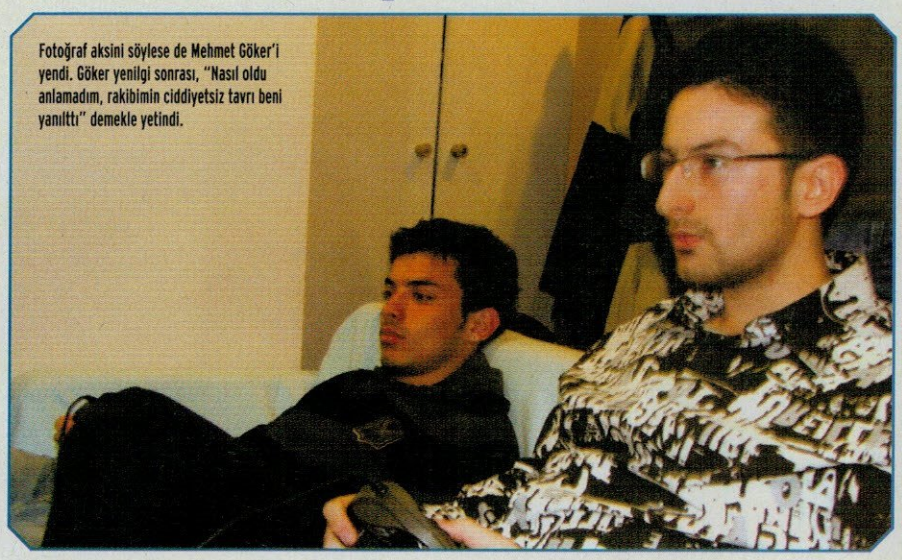
O SIRADA FETHİYE'DE

Tarihlerin tatili, saatlerin siestayı gösterdiği Fethiye'de Sinan, "gözlerini dinlendiriyor". Adaletin bu mu dünya? -Serpil



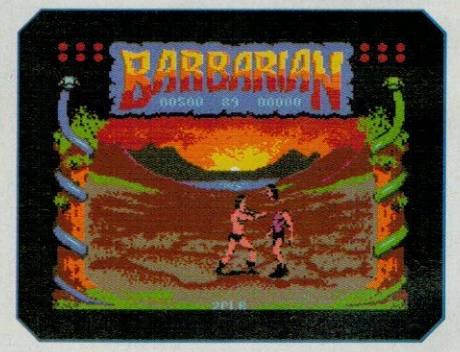
LevelCup

LEVELCUP S02 E04 - COMMODORE 64



Fotoğraf aksini söylese de Mehmet Göker'i yendi. Göker yenilgi sonrası, "Nasıl oldu anlamadım, rakibimin ciddiyetsiz tavrı beni yanılttı" demekle yetindi.

Beyaz süitiyle görülen Volkan, yeni bir kombo deniyor.



Bit pazarına nur yağdı

TOZLU RAFLARDAN İNEN KÜÇÜK PAPATYALAR

[**BERKANT AKARCAN** berkant@level.com.tr]

HER INSAN HAYATINDA HATALAR YAPAR. *Her insanın hayatında inişler ve çıkışlar vardır, hatta bazen kendinizi bir tahtravalli olarak resmedersiniz avcunuzdaki tuvalde. Soldaki salıncaklar devrilirse kuma gömülürsünüz; veya belediye gelir vinçle sizi yükseğe çıkarır. Ama bunların olmayacağını hepimiz biliyoruz. Tahtravalli yere bağlıdır ve hiçbir zaman dengede durmaz. Tutamazsınız.*

Hayır size hatalarımdan bahsetmeyeceğim. Hayır size pişmanlıklarımdan bahsetmeyeceğim. Hayır size onu kaybettiğimden dert yanmayacağım. Hayır size hâlâ onu sevdiğimi söylemeyeceğim. Ben bu satırları yazarken sağ akciğerimin az işlediğini bilmiyor kimse, sırtımın sağ tarafının ağrıdığını, göğsümünse sol tarafı.

Büyüdük hepimiz. Ama kimse bize sormadı, sorsalar da sonuç farklı olmazdı. Küçükken büyümek istersiniz. Büyüdüğünüz an, küçülmek istediğiniz andır. Evet, ben tekrar küçük olmak istiyorum, hayatın bu saçma dertlerinden kurtulmak istiyorum, elimde tornavidamla kafa ayarı yapmak istiyorum. Commodore 64'ümü geri istiyorum!

... diye sayıklarken Berkant, Sinan çıkageldi: "Sana bir sürprizim var!" Ancak o sürprizi kimseye söylemedi. Ta ki herkes LevelCup'a gelene kadar. Ofisteki HDTV'de pikseller vardı, bunun Commodore 64 olduğunun anlaşılması güç olmadı. Bir anda ofisin ortasına disko topu düştü, "retro öyle olmaz böyle olur" dercesine. Elbirliğiyle disko topunu kaldırdılar, altında kalan Göker'i kafasının yarısı olmadan çıkardılar.

Yarım kafalı Göker, Trailblazer'da ağır ağır gitti, Wizard of War'da kendini kaybetti; böylece Mehmet Göker'i yendi. Kısa süren bu ilk maçların ardından Jesuskane ve Tuğbek soluğu yarım saat süren 1-on-1'da aldılar, Tuğbek 20 sayı farkla kazandı. Turnuvanın gözde oyunu Trailblazer'da da Tuğbek hızlıydı. Bu by geçme karşılaşmalarından sonra Mehmet - Tuğbek maçının galibi Sinan - Berkant maçının galibiyle çarpışacaktı. İnanmayacaksınız ama hayatında ilk defa C64 oynayan Berkant (sesi sinirimi bozuyor abi - Berkant) Sinan'ı Trailblazer'da yenerek doğuştan bir top olduğunu gösterdi. River Raid'de yenilse de Barbarian'da Sinan'ın kafasına çalışıp kazandı. Daha sonra Tuğbek, Mehmet'i hem Trailblazer hem de International Karate'de yenerek yarı finale yükseldi.

LevelCup 2007

İSİM	BU AYKİ PUANI	TOPLAM PUAN
VOLKAN	8	20
BERKANT	4	18
ERDEM	2	14
TUĞBEK	6	14
ERDEN	4	10
JESUSKANE	2	10
SİNAN	2	8
GÖKER	2	8
SERHAT	0	6
FARUK	0	6
BURAK	0	4
MEHMET	2	4
SERPİL	0	2
OLGAY	0	0

Tuğbek'in bu hızlı yükselişinin nedeni Berkant'la oynayacağı yarı final maçında ortaya çıkacak ama ondan önce iki maç daha var. Erdem ve Volkan'ın karşılaşması, Volkan'ın "ben her konsolda ezerim" mottosuyla sonuçlandı ve Volkan, kazara yarı finale çıkan Erden'in rakibi oldu. Barbar Erden, barbarlığını konuşturdu Barbarian'da ama iyi bir pilot olmadığı River Raid'de ortaya çıktı. Eh, Volkan da toplukta başarılı olunca finale Volkan çıktı.

Diğer yarı final maçı yine Tuğbek'in şike olayıyla hatırlanacak. Zira kendisi, Berkant'a bilerek bozuk kontrolörü vermiş, bir de turnuva sonrası utanmadan söylüyor. Eh, böyle çamura yatan adam tabii ki kazanır! Finalin adı Tuğbek ve Volkan olmuştu (çıkışa gel Tuğbek - Berkant)

Tuğbek efendi bozuk kontrolör numarasını Volkan'a yediremedi ve maç sonunda rakibini tebrik ederek iyi adam ayağına yattı. Yemezler Tuğbek, yemezler... (İçimden bir ses bu yazının Tuğbek'in kafama kızılcık sopasıyla vurmasıyla sonuçlanacak diyor - Berkant)

Bir HDTV'nin başına gelebilecek en harika olay... Son LevelCup'tan beri televizyonumuz çalışmayı reddediyor, her fırsatta kutusuna saklanıyor.

ΣGate
SIGMA-GATE

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW

Gerçek Oyuncular Aranıyor!

V-RANGER **GF8600GTS** - VR8603TS21
256MB TV DVI 16X

V-RANGER **GF8600GT** - VR8603GT21
256MB TV DVI 16X

V-RANGER **GF8500GT** - VR8502GT21
256MB TV DVI 16X

NVIDIA
NVIDIA GeForce
NVIDIA Essential Vista

penta
teknolojide güven
www.penta.com.tr

FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER, KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR

NINJA GAIDEN SIGMA

HEYECAN METRE 5

Bu ay Fotofili'yi yeni nesil işgal etmiş durumda. Ama elden gelen bir şey yok, Ryu Hayabusa'nın "teslim ol" çağrısına direnmek aptallık olurdu. Henüz genciz, yaşamak istiyoruz, Ninja Gaiden Sigma çıkmadan, şu görüntüdeki hareketi yapmadan göçüp gitmek istemiyoruz. Ninja Gaiden'ın yeni nesil için ilk çıkartması olan Sigma, içerik olarak Xbox versiyonu Black'ten çok daha fazlasını içermiyor olabilir ama görüntü olarak bambaşka bir tat vaat ettiği kesin. Dövüş teknikleri, kamera esnekliği gibi oynanabilirlik özellikleri de PS3'ün marifetleri kullanılarak geliştirilen oyunun asıl silahının kılıç mı yoksa Cell mi olduğu ise bahis konusu (ben Cell'e yatırıyorum bahsimi).

PLATFORM: PS3

TIMESHIFT

Şimdiden söylüyorum, 2007 sonunda dünyaya bakışınız değişebilir. "Batsın bu dünya" şiarıyla yaşayanlar dahil, herkes çok üzülecek. En azından TimeShift, bize bu duyguyu tattırmak üzere hazırlanıyor. TimeShift tüm silahlardan çok, "zaman"ı kullanarak oynanacak bir FPS olacak. Dünyanın kaderini değiştiren bir buluş ve onun yarattığı cehennemi yine onunla alt etmeye çalışan bir askerin hikayesi olacak oyun. Zamanın içinde zıplayıp durarak dünyayı kurtarmaya çalışan bu asker tabii ki tek başına ve tabii ki düşmanları sınırsız. Gerçek dünyadan mekânların yakılıp yıkılmış ve terk edilmiş halleri içinde, alternatif teknoloji ürünü silahlarla oynanacak TimeShift, hem yeni nesli hem de PC'leri şenlendirecek.

PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360

HEYECAN METRE 5

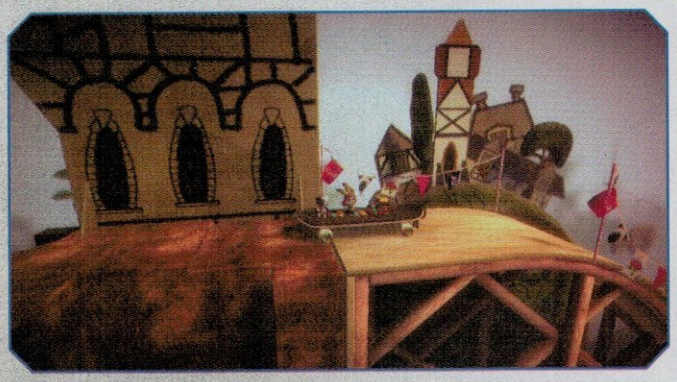
STRANGLEHOLD

2007'nin en esaslı FPS'lerinden biri olmasını bekliyoruz Stranglehold'un. Çünkü içinde John Woo var. Hard Boiled'ın "manevi kardeşi" olarak tanıtılan oyunda silahınız kadar akrobatik yetenekleriniz de konuşacak. Geçen aya kadar PC ve PS3 için yapılacağı söylenen oyunun Xbox 360 versiyonu için de çalışmalara başlandı. Stranglehold'un tümüyle etkileşimli dünyasında, Hong Kong'un en büyük suç örgütüne karşı tek başına savaşan, karısını kurtarmak için gözünü budaktan sakınmayan Tequila'yı oynayacağız ve muhtemelen sık sık gözümüz budağa takılacak.

Unreal Engine 3 motoruyla John Woo'nun aksiyon yaratma kabiliyeti birleştiğinde ortaya nasıl bir görüntü çıkacak ve biz bunun ne kadarını kontrol edebiliyor olacağız, merak etmemek elde değil.

PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360

HEYECAN METRE 5



LITTLEBIGPLANET

HEYECAN METRE 5

Çoraptan yapılmış bebekler, kibrit kutusunu andıran evler, küçük bir çocuğun resim defterinden kopyalanmış gibi görünen ağaçlar, sokaklar, çitler... LittleBigPlanet'in dünyası rengârenk ve çok çekici. PlayStation 3 için tasarımı süren oyun, ilk kez bu yılın başında oyuncuların karşısına çıktı ve o günden bu yana kendine giderek sabırsızlığı artan büyük bir meraklı kitlesi edindi.

Oynaması son derece basit bir grup eğlencesi olarak tasarlanıyor LittleBigPlanet. Tek ihtiyacınız olan, yaratıcılık. Çünkü oyun sizi belli bir konuda yarışmaya zorlamıyor. Kendi yaşam alanınızı yarattığınız ve önceden hazırlanmış bazı alanlarda çeşitli oyunlar oynayabildiğiniz çok geniş bir dünyası var LittleBigPlanet'in... Sadece keşfetmesini bilmek gerekiyor.

PLATFORM: PS3

HALO 3

Son anda oyunbozanlık yapıp çıkış tarihini erteleten Halo 2'yi bu ay elimizden kaçırmış olabiliriz ama sizi Halo'suz bırakmak istemedik. Xbox 360 için yapımı devam eden Halo 3'ün yayınlanan son ekran görüntüsünü yakalayıp buraya attık. Oyun hakkında fazla söze hacet yok, savaşın iyiden iyiye bir kıyamet sendromuna dönüşeceği bu son bölümde Halo dünyası her zamankinden daha büyük ve tehlikeli bir hal alacak. Master Chief de oyunun kendisi gibi bambaşka bir boyuta taşınıyor Halo 3'de. Hazırlıklı olmak lâzım.

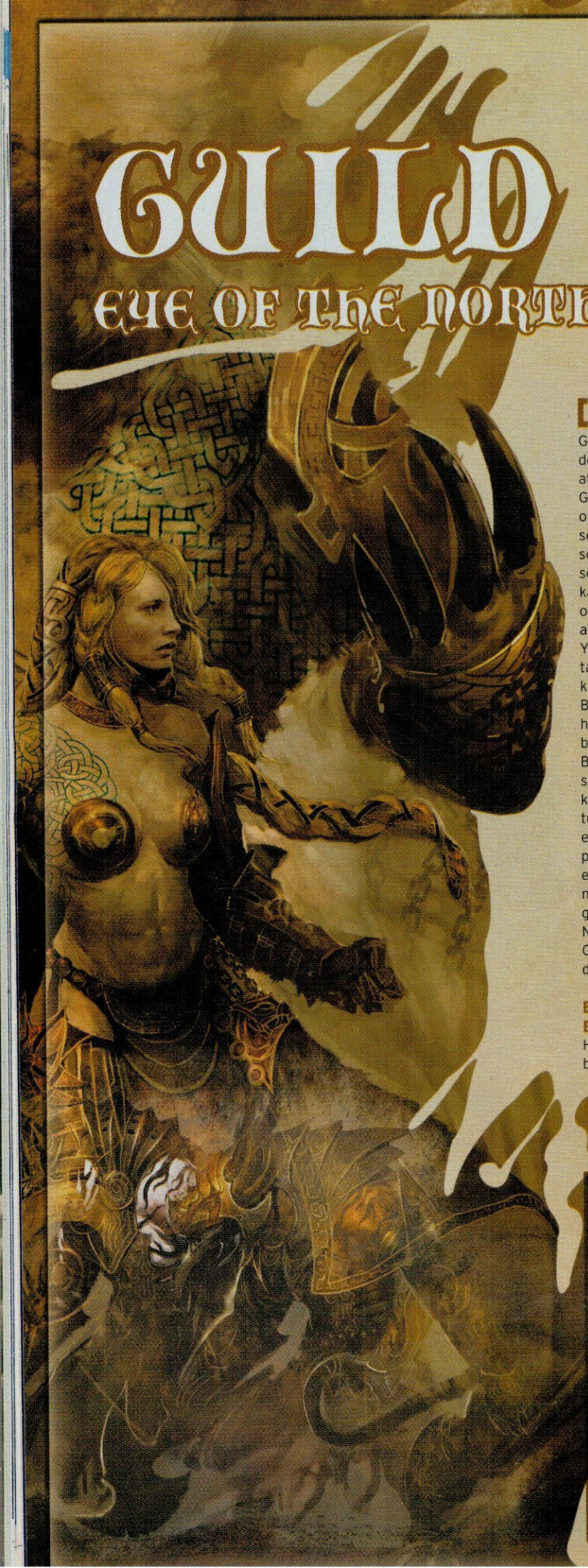
PLATFORM: Xbox 360

HEYECAN METRE 4

GUILD WARS

EYE OF THE NORTH ve GUILD WARS 2

GÖKER NURBEYLER göker@level.com.tr



GUILD WARS'U SEVİYORUM. Eşsiz PvP/GvG'si ve taktiksel çeşitliliği, dengeli takım oyunu, başarılı atmosferi, teknolojisi vs... Evet, Guild Wars bunlardan dolayı her online oyuncusunun kolayca sevebileceği bir oyun. Fakat benim sevgimin bunlardan başka bir sebebi var: Guild Wars yüksek kalitede, problemsiz bir devasa online oyunun aylık ücretsiz de ayakta kalabileceğinin kanıtı oldu. Yeni bir online oyuna sunucu tahsil etmek ve aylık masraflarını karşılamak büyük bir kumardır. Bu kumarı yalnız NCSoft gibi halihazırda online oyunları olan bir yayımcı şirket göze alabilirdi. Böylece fikrin çökmesi durumunda sunucularını diğer oyunlara kaydırarak zararını minimumda tutabilirdi ki bu da zaten edilecek en düşük zarardı. NCSoft ek paket ve karakter slotu satarak evdeki hesabı çarşıya uydurdu. Ve nihayet hesabı kapamanın vakti geldi. Sıradaki eklenti Eye of the North, ilk oyunun son ek paketi ve Guild Wars 2'nin senaryosu için ilk durağımız olacak.

BU SEFER TAM ANLAMIYLA EK PAKET

Hatırlarsınız, önceki paketler birbiriyle direkt bağlantısı olmayan, tek sahip olduğunuz oyun olsa bile sıfırdan başlayıp geride kalmayacağınız oyunlardı. Eye of the North ailesinden farklı olarak son level karakterler üzerine kurulu olacağından önceki paketlerden bir tanesine sahip olmanız gerekecek. Eklentide yeni karakter sınıfları bulunmayacak ve hatta yeni karakter açmak mümkün olmayacak.

GW severler EoN ile iki yeni ırk olan Asura ve Norn'la tanışacaklar. Asura büyü uzmanı ve bu nedenle biraz kibirli, görünüş olarak gremlinleri andıran esrarengiz bir ırk. EoN'de amacımız Asura'yı tehdit eden şeyin ne olduğunu öğrenmek ve ona yardım etmek olacak. GW oynayanlar oyuna eklenen Asura mini-peti sayesinde görünüşü hakkında fikir sahibi olabilirler. Norn kimi hayvanlara (örneğin ayıya) dönüşebilen, onuruna düşkün bir ırk. Irkın konsept çizimlerindeki dövmelerinden İskandinav mitolojisine göndermeler olduğunu görüyoruz. Ve Charr: Eski düşmanımızın anavatanını ziyaret etmemizin altında zor durumda olan Deldrimor cücelerine yardım etmekten fazlası bulunuyor. Yapımcılar bu üçü arasındaki sürükleyici hikâye döngüsüyle oyuncuların GW 2'ye hazırlanacağını belirtiyorlar. Oyundaki PvE kısmı da üç ana bölüm şekilde sunulacak. Ayrıca EoN'a eklenecek 18 devasa yeraltı zindanı ile instance'lara aç kalan PvE severlerin de doyurulması hedefleniyor. Bunun dışında

Oyun için Ladder'ı Hall of Monuments EoN'da en sık ziyaret edeceğimiz binalardan olacak.

oyuna bir kısmı sadece PvE ile edinilebilecek bir sürü yetenek, eşya ve 10 yeni Hero ekleniyor. Bu arada Prophecies'de flütünü bulmaya yardım ettiğimiz küçük Gwen'in önümüze çok farklı bir kimlikle çıkacağını söyleyebilirim. Bu konuda henüz ayrıntı vermesem daha iyi olur.

Ek paketle gelen bir diğer yenilik Hall of Monuments. Bunu bir oyun içi ladder'ı gibi düşünebiliriz. EoN'daki başarılarımız burada görülebilecek. Oyunculara yine buradaki başarıları karşılığında GW 2 için özel eşyalar, Hero'lar, pet ve ünvanlar verilmesi planlanıyor. Bu ödülleri GW 2'de edinilen bir başarıyla almak mümkün olmayacak. Nasıl, GW severleri ek pakete çekmek için güzel bir yöntem değil mi? EoN için henüz kesin bir ay anılmıyor. Muhtemelen yaz aylarında çıkacaktır.

YİNE, YENİ, YENİDEN: GUILD WARS 2

EoN'da sindirildikten sonra kaçınılmaz olarak Guild Wars 2 kapımızı çalacak. Yeni oyun bizi günümüz Tyria'sından 100 yıl sonrasına götürecek. GW 2 ile yeniden Guild Wars: Prophecies ile tanıştığımız Ascalon ve Kryta topraklarında olacağız. GW 2'nin ana yapısı şu anki sistemi büyük ölçüde koruyacak. Tabii bu tek değişikliğin göz alıcı grafiklerden de ibaret olduğu anlamına gelmeyecek.

GW'ciler bilir; GW'de şehirlerden dışarı çıkıldığında oyuncular otomatik olarak bir instance dünyasına alınır ve burada grupları dışında birine rastlamazlar. Yani PvE sırasında sayısız oyuncu paralel instance'larda aynı mobları keser, aynı görevleri yapar ama birbirlerinden haberleri olmaz. Kişiye özel instance'lar yeni oyunla birlikte değişiyor. Yeni oyun realm'lara bölünecek, buna rağmen farklı realm'lar aynı sunucu (dünya) üzerinde bulunacak. Bunu bir nevi cross-realms gibi düşünebilirsiniz. Oyuna başlarken bir dünya seçecek ama bu dünyadaki realm'lar arasında geçiş yapabileceksiniz. GW 2'de savaşın çapı büyüyerek uzun süre devam edecek World vs World muharebelerine dönüşecek. Savaşın sonuçlanmasıyla dünyalar reset'lenecek ve yeni bir savaş başlayacak. Dark Age of Camelot'ta Realm vs Realm şeklinde tanıdığımız, Warhammer Online'da da göreceğimiz sistem böylece GW'ye de bulaşmış olacak. Şu anda devam eden GvG anlayışı ise daha taktiksel bir yapıyla devam edecek. GW 2'de her oyuncunun yanına bir Hero alması, fakat Hero'nun oyuncu slotu işgal etmemesi planlanıyor. Fakat yanınıza birini almamak da ayrı avantajlar sağlayacak.

Resimdeki arkadaş Destroyer. Bizi şefkatle kucaklamak için can attığından eminim.

DÜNYA BANA AYAK UYDURSUN

Guild Wars'u ilk kez deneyen hemen her oyuncunun tepkisi "Eeee bu neden zıplamıyor?" olur. Guild Wars 2 ile konsoldan komut girmeye gerek kalmadan, istediğimiz gibi zıplayacak, eğilecek ve hatta yüzeceğiz. Buna karşılık tıklamalı hareket (click&move) sisteminden feragat etmemiz gerekecek. Bu, GW'yi Diablo tadında oynamayı sevenleri üzebilir.

Artık çevre de hareketlerimize daha gerçekçi tepkiler verecek. Böylece savaş sırasında sağın solun yıkıldığını görebileceğiz. Ah tabii ki dünyayla etkileşimimiz bu kadarla sınırlı olmayacak. Misal: Son günlerde bir ejderhanın şehrinize yakın bölgelerde dolandığını öğreniyorsunuz. Eğer yeterli sayıda oyuncu ejderhayı uzaklaştıracak mancınıkları doğru yerlere kurabilirse şehir yönetimi tarafından ödüllendirilecek. Oyuncular başarılı olamazsa ejderha şehre giden bir köprüyü yıkacak. Ejderha uzaklaştıktan bir süre sonra bir grup NPC'nin köprüden kalanları topladıklarını göreceksiniz. Yakın zamanda da komşu şehirden yardım malzemesi ve yeni köprü için kereste taşıyan bir konvoy yola çıkacak. Bu konvoya saldıran haydutları temizleyen oyuncular ise ödüller alacaklar. Bu örnekte gördüğünüz gibi oyuncuyu dünyaya bağlayacak, etkileşimli birçok olay tasarlanıyor.

Norn'ların Shiverpeak'lerin yatanı karla kaplı yamaçlardan oluşuyor.

Instance'lar yer altında geçtiğinden çok daha boğucu ve kasvetli olacak.

HALA MI ÜCRETSİZ?

GW 2'ye ilk oyundaki karakterleri taşıma şansımız olmayacak. İnsan dışında seçilebilen ırkları görünce muhtemelen istemeyeceksiniz de. Yeni ırklar arasında, tüm üyeleri boğa burcu üyesi olan Charr ve EoN'da tanışacağımız Asura ve Norn bulunuyor. Seçilebilecek son ırksa doğadaki özürlü ruhlardan oluşan Sylvari.

Birçok kişinin aklından geçen soruya şimdiden cevap vereyim: Yapımcı aylık ücreti olmayan devasa online oyun fikrinin başarılı olduğuna ikna olarak devam oyununu da aynı mantıkla yapmaya karar verdi. GW 2 de ek paketler üzerine kurulu olacak ve aylık ödeme gerektirmeyecek. Oyunun beta testleri 2008'de başlayacak. GW 2 gelene dek birçok devasa online oyun geleceğinden işi kolay olmayacak. Yapımcı Arena.net elindeki büyük potansiyelin farkında. Ekibin önceki deneyimlerine dayanarak ben de bu potansiyelden heyecanla beklenmesi gereken bir oyun çıkacağına inanıyorum. L

BİLGİNİZE

Yapımcı: ArenaNet
Dağıtımcı: NCsoft
Tür: DVO
Çıkış Tarihi: -
Web: www.guildwars.com

StarCraft II

HELL, IT'S ABOUT TIME!

[GÖKER NURBEYLER göker@level.com.tr]

WarCraft, Diablo, StarCraft, Diablo, WarCraft, Warcraft... Blizzard'ın son altı oyununun evrenleri bu şekilde sıralanıyor. Bir torbadaki üç ismin tesadüfi olarak çekilmesi gibi. Ortak noktaları her çıkanın ayrı bir klasik olması ve oyunculara "Blizzard'dan babam çıksa yerim" gibi iddialı bir cümle kurdurtması. Blizzard'ın WoW'dan sonraki oyunu merak konusuydu. Oyuncular SC mi Diablo mu diye tartışırken bir kısım oyuncu yeni bir devasa oyunun hazırlandığı haberini bekliyordu. Bu konuda belki de en rahat kişilerden biriydim. Belki kesin bir kanıtım yoktu fakat o kadar fazla ipucum vardı ki... Bir gün konuştuğum yapımcı "Ofisimizde ne oynamak istersen onu yapıyoruz" diyor, ertesi gün bir başkası "Sıradaki oyunu bilmiyorum ama gönlüm 10. yılında bir StarCraft 2 görmek isterdi" diye muzipçe ekliyordu. Bu arada en küçük ipucunu "Evreka!" nidalarıyla karşılayan oyuncu Battle.net ve Blizzard.com'a saklanmış "Help me, Jim Raynor...You're my only hope!" sözlerinden anlam çıkarmaya çalışıyordu. Derken Blizzard'ın yeni oyunu 19 Mayıs'ta Seul (Güney Kore) Worldwide Invitational'da duyuracağı haberi geldi ve son şüphem de kayboldu. Çünkü Blizzard oyununu SC'nin memleketinde açıklayacaktı. Ve beklenen haber geldi. 19 Mayıs Gençlik, Spor ve StarCraft bayramı diyen arkadaş uzaklaştırılarak SC 2 videosu önüne oturuldu.

OUR CANNONS SHALL SING

Videolar tasarım şefi Dustin Browder'ın oyun tanıtımı ve yapımcıların soru cevaplarından oluşuyordu. Bu arada Browder'ı tanımayanlar için C&C 2, Generals, Battle for Middle Earth 1-2'nin arkasındaki isim olduğunu söylemem yeterli olacaktır. WarCraft 3: The Frozen Throne piyasaya çıktıktan kısa süre sonra çalışmaları başlayan SC 2 üzerine, 2003 yılından beri 40 kişilik bir kadro çalışıyormuş. Öncelikle kafanızdaki ilk soruya cevap verelim: Yapımcı Rob Pardo, röportajında oyuna dördüncü ırkı eklemektense varolan üç ırk üzerinde çalışıp bunları daha da geliştirmeyi uygun gördüklerini belirtti. Zaten elindeki üç ırk, strateji tarihinin bir oyun içindeki en farklı ve dengeli oynanışını sunarken böyle bir fikre sahip olmasını yadırgamıyorum. Bunun yerine her ırka yeni birimler geliyor ve halihazırda olanlar da büyük ölçüde elden geçiriliyor. Örneğin Protoss'un pek sevdiğim birimi Dragoon, yerini çift lazer topuna sahip Immortal'lara bırakıyor.

Kaynak yönetiminde ufak değişiklikler dışında bir farklılık beklenmiyor. Senaryo hakkında henüz ketum davranılsa da Kerrigan ve Raynor gibi tanıdık isimlere tekrar rastlayacağımız belirtiliyor. Oyun içi sinematiklerine tek hasta olan ben değilim ki sinematik sayısının arttırılacağı da ekleniyor. Zaten şu videolardan uzun metraj bir film çekilsin de gitmeyeni Ultralisk kapsın.

Stalker'lar Blink ile ideal bir vur-kaç elemanı olacaklar. İşçilerinizi iyi kollayın.

Şimdi, gelelim izlemekten gözlerimizi aşındıran videolara.

WE ARE THE BLADES OF AIUR

Video Zealot'ların Terran kıyımı ile başlıyor. Fakat Taş-Makas-Siege Tank oyunundaki üçüncü seçeneğin gelmesiyle Zealotlar harcanıyor. Benzer bir harcama olayı Siege'leri selamlayan Immortal'lar tarafından gerçekleştiriliyor. Dragoon'un yerini alan Immortal, kalkan ve çift lazer topu ile favorilerimizden olacak gibi. Filmin ilerleyen sahnelerinde jetpack ve çift silaha sahip Terran Reaper'ları havalanıyor ve kayalıkları aşarak Protoss üssüne yakın bir noktaya iniyor. Arkadaşları burada yine Immortal'lar karşılıyor. Başta başarılı gibi gözüken Immortal'lar hoplaya zıplaya gelen Reaper'ların sayısına yenik düşüyor. Protoss üssüne geçen Reaper grubu tahmin edebileceğiniz gibi Photon Cannon'ların yanındaki Pylon'ları temizlenerek ana binalara saldırıyor. Yalnız Pylon yoksa GG olayı artık geçerli değil. Artık Protoss, kimi enerji bölgeleri oluşturarak Photon Cannon'ları Pylon'suz da besleyebiliyor. Reaper'lar üssün alt bölgelerine doğru çekilirken şenliğe Protoss'un yeni birimi Stalker'lar da katılıyor. Görünüşü Immortal'ı andıran Stalker, blink özelliği ile kısa mesafelere ışınlanabiliyor. Bu da kısa menzil saldırısı ölümcül olan Stalker'ın Terran üzerine kâbus gibi çökmesine neden oluyor. Tek bir Reaper

bile bırakmak istemeyen Stalker grubunun üssünden fazla açılması, sonunu hazırlıyor. Dune'den anımsayabileceğimiz dev kurtlar yerde tüneller açıyor ve açılan tünellerden (nerede o eski Nydus'lar) Zergling yağıyor. Protoss hemen birkaç enerji alanı oluşturup Zealot'ları önüne dizse de enerji alanında kısa süre içinde ciddi bir yıkım başlıyor. Derken olay yerine Dünyalar Savaşı'ndaki dev saldırı araçlarını anımsatan Protoss Colossus'ları geliyor.

Videoyu izlemeye devam ettikçe avucumuz kaşınıyor. Film ilerledikçe Terran'ın nerelerde olduğunu merak edenler, olay mahalline çakılan ve ne var ne yoksa temizleyen üç Nuke'la sorularının yanıtını alıyorlar. Yıkım bir yana Nuke'ler tam bir görsel şölen. Üç Ghost açığa çıktıktan kısa süre sonra bir Zergling ordusu tarafından sindiriliyor. Zergling'lere kim dalacak derken Zergling'ler sıraya giriyor ve bir jestle ekrana GG (Good Game) yazıyorlar. Gerçekten güzel bir jest.

Videoda görülen en güçlü birim Protoss gemisi Mothership'di. Yalnız bir tane basılabilen yıkım makinesinin özel saldırıları ürkütücü. İlk olarak bir kara delik açıyor ve hedefindeki her şeyi süpürüyor. İkinci olarak Independence Day'deki, uzaylıların silahını andıran saldırısıyla etki alanındakileri küle dönüştürüyor. Muhtemelen her ırkın bu tür bir über birimi olacak.

RROARGHHH!

Görüntüler sonlandıktan sonra Browder oyun tasarımının daha çok başlarında olduğunu belirtti. Blizzard SC2'de kullanmak üzere harika çevre grafiklerini ve muazzam ordulardaki birimleri bile ayrıntılarıyla sunan bir motor üzerine çalışıyor. SC2 DirectX 10'un tüm nimetlerinden köküne kadar yararlanacak. Oyun şimdilik abisinden biraz renkli gözüküyor. Gerçi SC1 pre-alpha'sının WarCraft 2 motoruyla hazırlandığını bilen biri olarak o derecede olmasa bile büyük değişiklikler olacağına inanıyorum. SC2 büyük olasılıkla tanıyamayacağımız kadar değişecektir.

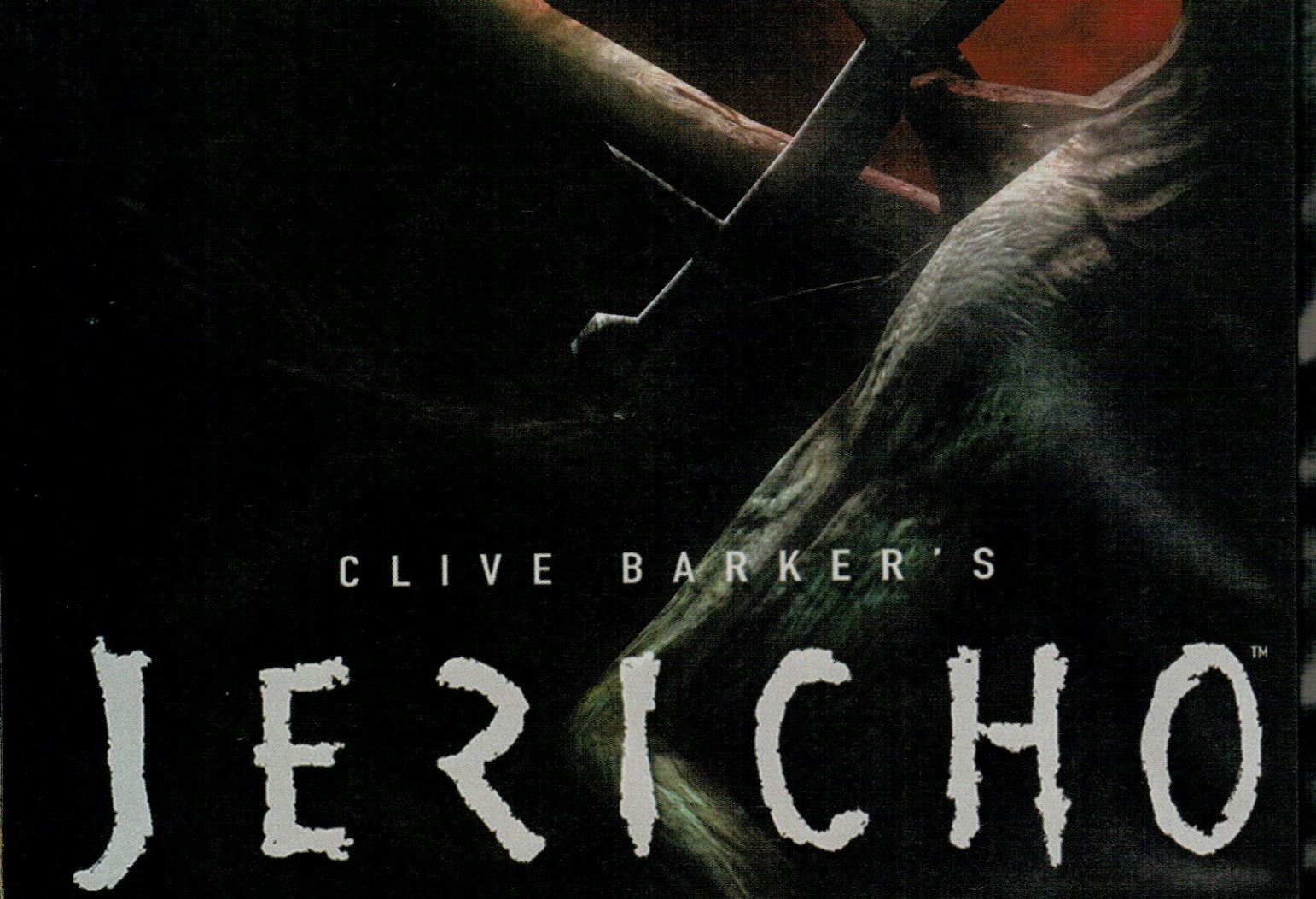
Oyun PC (Windows XP/Vista) ve Macintosh desteğiyle piyasaya çıkacak. Bunun dışında Blizzard stratejilerinden alıştığımız gibi son derece detaylı bir harita editörü içerecek. Oyunun teknik özellikleriyle ilgili tek bildiğimiz SC2 için Shader 2.0 destekli bir ekran kartına ihtiyaç duyacağımız yönünde. Bunun dışında, çıktığı zaman çok yeni olmayan bilgisayarda bile düzgün çalışacağı ekleniyor. Oyunun çıkış tarihiyle ilgili hayatımızda ilk kez duyduğumuz (vallahi yalan) bir söz ediliyor: Hazır olduğunda! Tabii bu nedenle eski bilgisayarlarda da çalışabileceği bilgisi somut bir şey ifade etmiyor. İçimden bir ses, ayrıntılı bilgileri ve yeni görsel materyalleri Sonbahar Blizzcon'da alacağımızı söylüyor. Filmin kalanını tahmin ediyorsunuzdur:

SC2 çıkasıya kadar gıdım gıdım bilgilerle kuduracak, oyun görüntüleri ve videolarla delireceğiz ve de çıktığında kendimizden geçmiş halde oyuna uzanmaya çalışacağız. Ne diyim, Allah hepimize sabır versin. Ben de gidip Broad War'u kurayım. Adun toridas dostlarım!

Meraklısına son dakika notu: Blizzard şu an SC2'nin dışında WoW'a yeni bir ek paket üzerine çalışıyor. L

BİLGİNİZE

Yapımcı: Blizzard Ent.
Dağıtımcı: Blizzard Ent.
Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: -
Web: www.starcraft2.com



CLIVE BARKER'S JERICHO™

DİKKAT! BU YAZIYI OKUYARAK 18 YAŞIN ÜSTÜNDE OLDUĞUNUZU, KANDAN VE ŞİDDET GÖRÜNTÜLERİNDEN KOLAYCA ETKİLENMEDİĞİNİZİ TAAHHÜT EDİYORSUNUZ. ETTİNİZ Mİ? O ZAMAN, CEHENNEME HOŞ GELDİNİZ...

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

"TİYATRONUN DRAMASIYLA, romanların duygusal yoğunluğu ve anlatısal karmaşıklığının birleştiği ve aynı anda bir oyunun vermesi gereken her şeyi veren (kendi yolunuzu çizdiğiniz, her oynayışta farklı bir his yaratan) bir oyun hayal ediyorum. Daha önce yapıldığını sanmıyorum ama yapılabileceğini hissediyorum."

Sık sık bahsediyoruz oyunların sanatla olan ilişkisinden. Tartışıyoruz; kimimiz oyunların yepyeni bir sanat dalı olarak parıldadığını ilan ediyor, kimimiz henüz vaktin gelmediğini, oyunların bir sanat dalı olarak kendilerine yer edinemeyecek kadar ham olduğunu söylüyor. Hangi tarafta olursak olalım, neredeyse hepimizin ortak kanısı şu: Oyunların sanatsallaşması fazlasıyla mutluluk verici bir süreç. Görsel ve işitsel teknolojilerin, "ultra-gerçekçi" imajlar yaratmak için değil, belirli bir estetik kaygıyla kullanılması, hikayelerin çeşitlenmesi ve çetrefillenmesi, oyunların duygusal ve düşünsel dünyamıza daha fazla müdahale etmesi... Benim, "oyunların sanatsallaşması"ndan anladığım bu. Girişteki sözlere imza atsaydım, kuşkusuz hiç gocunmazdım.

Ama o sözlerin sahibi ben değilim... 80'lerin ortasında "*Hellbraiser*"ı yazıp yönettikten sonra Stephen King tarafından "korkunun geleceği" olarak tanımlanmış, şimdilerin "korku ustası"; 20'den fazla kitabın yazarı, onlarca filme katkıda bulunmuş, üç tanesini hem yazmış hem yönetmiş bir sinemacı; birçok çizgi-roman projesinde bulunmuş, resim sergileri açmış bir ressam ve biz oyuncular için en önemlisi, müthiş oyun "*Clive Barker's Undying*"e ismini ve emeğini veren, *sanatçı*, Clive Barker...

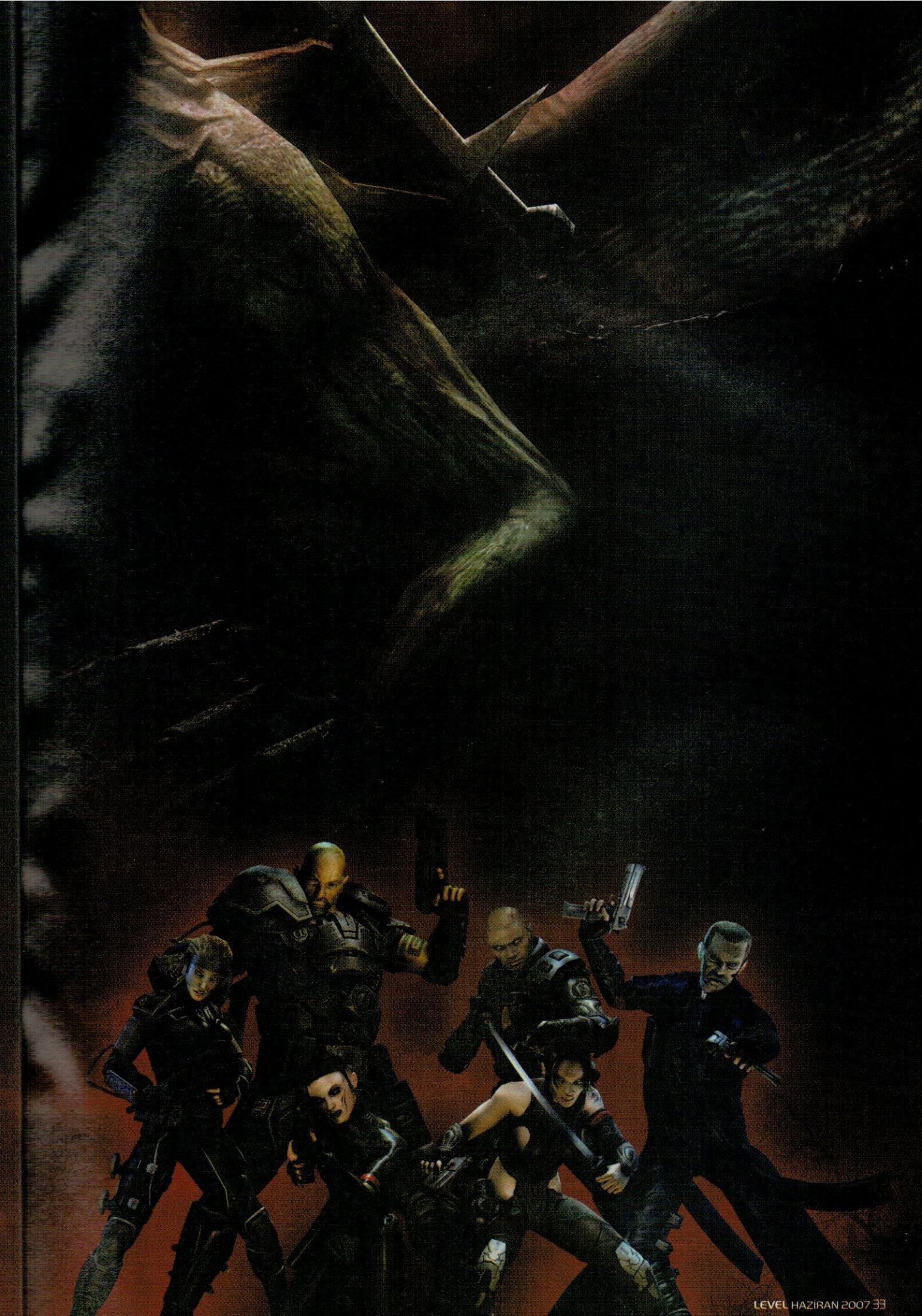
Korku oyunları oynayamadığımı (zira korkuyorum) belirttiğim ama tüm Level camiasına, oynamak üzere söz verdiğim kısa Jericho ilk bakışının üzerinden sekiz ay geçti. Bu sekiz ayda birçok şey değişti şüphesiz, ancak şu an için bizi en çok ilgilendiren değişiklik, elimde Codemasters'ın gönderdiği bir DVD dolusu Jericho materyalinin olması. Hakkında çok az şey bildiğimiz Jericho gitti, yerine harika görselleriyle iştahımızı kabartan, detaylarıyla şaşırtan, 2007'nin en iyi oyunlarından biri olacağından şüphe duymadığımız bir yapım geldi.

BİT PAZARI HİÇ BU KADAR "NUR"LU OLMAMIŞTI

Sarı bir sıcakla kavrulan, kumların arasında bir şehir. Medeniyetin doğduğu, sonra da bütün ayıplarını üzerine kustuğu Ortadoğu'nun bir şehri: Al-Khali. Şehrin modern binaları ve kozmopolit yapısı sayesinde izlerinin silindiği düşünülen dört farklı uygarlık. Ve kaynağı belirsiz bir kötülük. Kum fırtınasıyla gelen, tüm şehri dönüştüren, tarihin karanlığına gömülmüş dört uygarlığı tüm karanlığıyla geri getiren, kanı, zehiri, öfkesi ve pisliğiyle Al-Khali'yi yeni bir "şey" yapan bir kötülük.

Jericho'nun hikâyesine göre Al-Khali, yukarıda anlattığım gibi kendi halinde bir Ortadoğu şehriyken (bir Ortadoğu şehri için "kendi halinde" tanımlaması ne ifade eder, onu başka zaman tartışalım), büyük ve "doğurgan" bir yıkımla karşı karşıya kalıyor. Yıkım, içinden beş farklı uygarlık çıkartıyor. Al-Khali'de yaşayan insanlar, M.Ö. 4000 yılından Sümerler, İmparatorluk zamanından Romalılar, Ortaçağ'dan Haçlılar, İkinci Dünya Savaşı'ndan Naziler ve modern zamanlardan kimliği belirsiz askerler "undead"lere dönüşüyor, şehre beş katman halinde yayılıyorlar. İç içe geçmiş duvarlarla birbirinden ayrılan bu beş katmanın içine "zamane" undead'leri ve beraberlerinde getirdikleri korkunç ve iğrenç bir kötülük yerleşiyor.

Clive Barker's Jericho'da oyuncu, Al-Khali'deki kötülükle mücadele etmek için görevlendirilmiş özel bir ekibi, *Jericho*'yu kontrol ediyor. Detaylarını "Jericho Ekibi" kutusunda okuyabileceğiniz bu 7 kişilik özel kuvvet, hem modern silahlar, hem de çok güçlü psişik yeteneklerle donanmış durumda. Labirentin farklı »

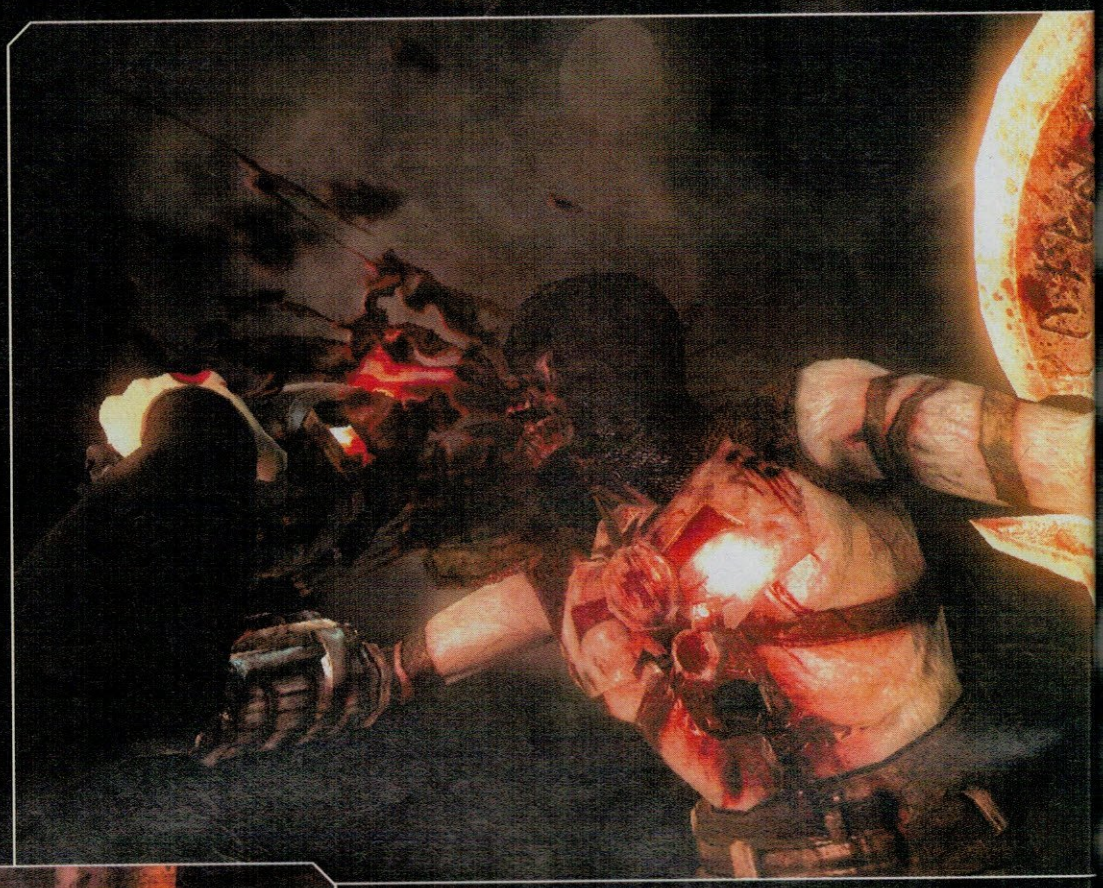


CLIVE BARKER'S

JERICHO

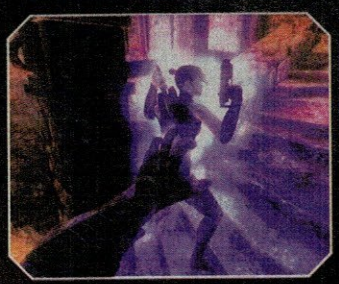
» zaman ve mekanlardan oluşan katmanlardan ilerleyen ekip, Al-Khali'nin merkezine, dolayısıyla kötülüğün çekirdeğine ilerledikçe, konvansiyonel silahlar etkisini kaybedecek, doğaüstü güçler ekibin en büyük yardımcısı olacak.

Bir korku oyunu olarak Jericho Resident Evil'dan çok F.E.A.R'a benziyor. Gerek "bol cephane, bol düşman ve sürekli kan, sürekli et, sürekli vahşet" olarak özetlenebilecek materyaliyle, gerek de takım bazlı yapısı ve hızlı aksiyonuyla bu benzetmeyi yapabiliriz diye düşünüyorum.



KORKUTUCU SANAT HEZEYANLARI

Clive Barker'ın adını taşıyan bir oyunun -üstelik kendisinin Undying'den daha fazla katkısı var bu kez oyunda- belli başlı avantajları olacaktır. Bunları, en başta yaptığım alıntıdan okuyabiliriz aslında. Ustayla beraber gidelim: "Tiyatronun draması, romanların duygusal yoğunluğu ve anlatısal karmaşıklığı"nın, Jericho'nun tüm ayrıntıları düşünülmüş derin karakterlerine ve karmaşık olay örgüsüne (yapımcıların detaylandırmaktan kaçındığı birçok sürpriz olduğunu, bu sürprizlerin oyundaki karakterlerde kalıcı etkiler bırakacağını, güçlerini değiştireceğini biliyoruz) gönderme yaptığını kabul edebiliriz. "Kendi yolunuzu çizdiğiniz, her oynayışta farklı bir his yaratan" bir oyun, en uç noktasında Oblivion'a işaret ediyor olabilir. Elbette Jericho'nun böyle bir özgürlük iddiası yok. Ancak yine de oyunun birden farklı sonu olacağını, farklı yollar denemeye teşvik eden bir yapısı olduğunu biliyoruz.



> "BARKER, TÜRÜ DEĞİŞTİREN BİRKAÇ İNSANDAN BİRİ. LOVECRAFT'TAN BU YANA KİMSE "KORKU" TÜRÜNÜN BİÇİMİNİ, BEDENİNİ, BU DENLİ DEĞİŞTİREMEMİŞTİ." *(CHINA MILÉVILLE)*

Barker'ın aynı zamanda yetenekli bir çizer olduğunu söylemiştik. Barker'ın yeteneklerine, "Mercury Engine" adındaki müthiş yetenekli grafik motorunun yetenekleri katılınca, bakmaya doyamayacağınız (ya da korkmaktan bakamadığınız) muhteşem bir görsellik çıkmış ortaya. Mercury Engine'in en güzel özelliği, vücutların canlılığını müthiş biçimde yansıtabilmesi. Yara, kan ve etin sürekli yenilendiği, rahatsız edici derecede gerçekçi, tasarımları itibariyle de bir o kadar fantastik bu görseller, Jericho'nun "Clive Barker's" sıfatını niye hakettiğini gösteriyor. Oyunun sanatsal anlamda bir diğer dikkat çekici yanı, mimari tasarıma da büyük önem verilmiş olması. Her uygarlığın farklı bir mekân, farklı bir labirent dokuyla özdeşleştiğini, mekansal çeşitliliğin oyunun ana unsurlarından biri olduğunu düşünürsek, mimari tasarıma verilen bu önem de yadırganmamalı. "Labirent dokusu" sözü gözünüzü korkutmasın, oyunda sadece daracık koridorlar var demek değil bu. Jericho bünyesinde hem dar, hem geniş alanlar var. Alanların büyüklüğüyle doğru orantılı olarak, ekipteki eleman sayısı da bölümden bölüme değişecek.

Üst paragrafta anlatılanların Clive Barker's Jericho'nun

atmosferi için ne kadar önemli olduğu açık. Ancak yukarıda anlattıklarım kadar önemli olan ve doğru işlenmezse Jericho'yu sakat bırakacak kadar hayati bir konu da ses ve müzikler. Barker'ın sanatçı kişiliğinin Jericho'yu bu alanda da öksüz bırakmayacağına inanıyorum. Tüm bunları birleştirdiğimizde, Jericho'nun korku dolu atmosferi için film ve oyun tasarımlarında kullanılan her türlü numaranın kullanıldığını görüyorum ve heyecanım artıyor.

DÜŞ ANLATIMINDA SON PERDE

Tüm bunları söyledikten sonra şu endişemi de paylaşmama izin verin. Belli ki Jericho sanatsal bir atmosfer sunmak açısından, şu ana kadar hazırlanmış en iyi deneyimlerden birini vaat ediyor. Ben, bu vaadinde başarılı olacağına yürekten inanıyorum. Daha önce hissetmediğimiz türden bir korkunun da Jericho'nun kanlı damarlarıyla bizi sarıp sarmalayacağından şüphem yok. Ancak henüz ikinci oyununu yapan bir firma (birincisi *American McGee's Scrapland*) olan Mercury Steam'in, Clive Barker's Jericho'nun sanatsal yoğunluğu altından ezilmeden çıkabilmesi için çok gayretli olması gerekiyor. Oynanış açısından çok ümitlendirici vaatlerin sorunsuz çalışması çok önemli. Örneğin oyunun derinliğini ve oynanışın çeşitliliğini müthiş arttıran "threading" sisteminin iyi olması, Jericho için en önemli detaylardan biri olacak. Yapay zeka (ki çok özel bir AI'in hazırlandığını biliyoruz), görevler, kontroller gibi konularda da asgâri bir başarı gösterilebilirse, Clive Barker's Jericho'nun bilgisayar ve video oyunları tarihi açısından bir gurur tablosu olacağını düşünüyorum.

Son bir alıntıyla bitiriyorum yazımı, Clive Barker'ın derdi konusunda bizi biraz daha aydınlatabilmesi açısından:

Bir "düşçü" olarak hatırlanmak isterim- kendisinin ötesine gidebilmek, etin ve kanın ötesine gidebilmek, hatta yaşamın ötesine gidebilmek ve böylece düzensiz gibi gözüken bir evrende, bir çeşit düzen yakalayabilmek için hayalgücünü kullanan bir düşçü. Hayalgücümü bir anlam bulmak için kullanıyorum, hem kendim, hem de -umarım ki- okuyucularım için...

Biz buna "oyuncular"ı da ekleyelim ve Barker'a teşekkür edelim. Bize bir "anlam" yarattığı için. 2007 sonunda, Al-Khali'de, en korkunç kâbuslarımızın gerçekleşmesini görmek üzere, görüşmek üzere. L

Bilginize
Web: www.deepshadows.com
Yapımcı: Deep Shadows
Çıkış Tarihi: 2007'nin son çeyreği
Tür: FPS/RYO
Platform: PC

JERICHO EKİBİ

İstediğimiz zaman kontrol ettiğimiz elemanı değiştirebildiğimizden, Jericho ekibinin hepsi birbirinden farklı yetenekteki üyelerini iyi tanımamız gerekiyor.

Çavuş Frank Delgado (Pyromancer)

Delgado bir "ateş büyücüsü". "Ababanili" adını verdiği, yaşayan bir alevi kontrol eden Delgado, bu yetiyi kazanabilmek için sağ kolunu feda etmiş. Sağ kolunun yerinde koruyucu bir aparat var şimdi, içinde de "Ababanili".

Onbaşı Simone Cole (Gerçeklik Hacker'ı)

Cole bir programcı ve nümerolojist. İnsanüstü sayılabilecek zekâsından başka herhangi bir psişik gücü yok. İnanılmaz karmaşık matematik problemlerini kafasından kolaylıkla çözebilen bu şahıs, üstünde taşıdığı "giyilebilir bir bilgisayarın" da yardımıyla ilginç şeyler başarıyor ve bunların fiziksel dünyada büyük karşılıkları oluyor. Misal, zaman/mekan'da belli bir noktaya "demir atmak" (buna oyuncular olarak "save noktası yaratmak" diyoruz), zamanı hızlandırmak ve yavaşlatmak gibi şeyler. Tüm bunlara ilaveten, dakikada 900 mermi saydırabilen ve çeşitli bombalar atabilen bir tüfek kullanıyor. Hayallerinizin kadını olabilir.

Yüzbaşı Xavier Jones (Kâhin)

Geçmiş veya gelecekten anlık görüntüler görebilen bir kâhin olan Jones, ikinci görüşünü kullanarak başkalarının fark edemediği paranormal olayları tespit edebiliyor.

Teğmen Abigail Black (Telekinetik)

Black müthiş yetenekli bir keskin nişancı. Yeteneği, tetiğe ne zaman basması gerektiğini bilmekten çok, telekinetik gücü sayesinde kurşunlara havadayken yön verebilmesinden geliyor. Aynı yeteneği, ona doğru atılmış objeler üstünde de kullanabiliyor. Ancak bu yetenek, ona fiziksel olarak büyük zararlar veriyor, vücudunu tüketiyor. Öyle ki bazı anlarda gözlerinden, burnundan ve ağzından kanlar fışkırdığını görebilisiniz.

Çavuş "Billie" Church (Blood Ward)

Ateşli silahların gücüne inanmayan Church, ölümcül katanası ve büyü yetenekleriyle, ekip için çok önemli bir karakter. Ancak Church'ün o fevkalâde etkili büyülerini yapabilmek için kendi kanını akıtarak mühür yaptığı ayinlere ihtiyacı var.

Rahip Paul Rawlings (Şeytan Çıkarıcı)

Vietnam'da ve Irak'ta savaşmış eski bir asker olan Rawlings, standart piyade silahlarıyla dinsel gücü birleştirmiş bir adam. Dünyanın dört bir yanından büyü sistemlerini büyük bir titizlikle incelemiş, adeta "yürüyen bir ansiklopedi" kendisi. Yaralı ekip arkadaşlarını da iyileştirebiliyor, hatta ölenleri de hayata döndürebiliyor.

Yüzbaşı Devin Ross (Ruh/hayalet)

Ekibin lideri olan Ross da Rawlings gibi iyileştirme yeteneğine sahip, ancak Rahip'ten farklı olarak bunu büyüyle değil, yaralara dokunarak gerçekleştiriyor. (Yeri gelmişken söyleyelim, herhangi bir ekip üyesinin geride bırakılması söz konusu değil. Ölenlerin, Ross ya da Rawlings aracılığıyla mutlaka "geri getirilmesi" gerekiyor.) Yoğun bir eğitim sonucunda Ross "iplik" (threading) yöntemini öğrenmiş ve bu yöntem sayesinde iki ekip arkadaşının psişik ve paranormal güçlerini birbirine bağlayıp, yeni bir güç yaratabiliyor. Örneğin, Abigail Black'in kurşunların yönünü değiştirme yeteneğiyle, Xavier Jones'un "kehanet" yeteneklerini birleştirip, saklanmakta olan düşmanları bile vurmak mümkün olabilir.

CLIVE BARKER'S

JERICHO

CLIVE BARKER'LA JERICHO VE ÖTESİ

"KORKU USTASI" CLIVE BARKER'LA JERICHO ÜZERİNE KONUŞTUK. SÖYLEŞİMİZ HALİYLE YARATMAYA VE KORKUTMAYA DA GELDİ. GÖRDÜK Kİ, BARKER KOMPLE BİR SANATÇI, SAMİMİ BİR YARATICI VE KORKMAYI BİLEN BİR KORKUTUCU.

Level: Jericho'nun hangi özelliği sizi bu kadar heyecanlandırıyor?
Clive Barker: Heyecanlıyım, çünkü oyunun hikâyesinin oldukça taze olduğunu ve bütün oyuncuları fazlasıyla korkutacağını düşünüyorum. İnsanların Jericho hakkında, benim Alien hakkında, onu izlemeden hissetiklerim gibi hissetmelerini istiyorum: Gördükleri ufak parçalardan etkilenmişler ama dehşetli gerçekle henüz karşılaşmamışlar. Jericho da Alien gibi olmalı: Eşsiz ve korkutucu.

Level: Kitaplarınızla oyunlarınız bağlanıyor mu birbirine? Her şeyin bir araya geldiği, oyuncuların haberdar olmaları gereken, büyük bir evreniniz var mı?
CB: Hayır, oyunlarım kitaplarıma bağlanmıyor. En azından bugüne kadar öyle olmadı. Jericho, romanlara ve çizgi romanlara (büyük tutkum!) bağlanabileceğini düşündüğüm ilk projem.

Level: Kitaplarınız dünyaların birbirine girmesi gibi mahşeri bir sahnede bitebiliyor... Jericho'nun sonu nasıl olacak?
CB: Kitaplarım gerçekten mahşeri olaylarla bitiyor. Benzer bir son Jericho'da da olacak. Tabii oyunu nasıl oynadığınıza göre Jericho'nun sonu da değişecek ama her halükarda bol miktarda ölüş ve kan göreceğinizden emin olabilirsiniz.

Level: Film ve roman gibi geleneksel sanat formlarına göre, oyunların nasıl avantajları var sizce?
CB: Çalıştığım türü avantajlı ya da dezavantajlı olarak görmüyorum. Bu benim için bir ruh hali meselesi. Bazı günler tek yapmak istediğim resim yapmak ya da yazmak oluyor, bazen okumak ya da oyun oynamak. Bütün türlerin kendine göre keyifli yanları ve sınırları var.

Level: Hem bir yazar hem de bir ressam olarak, oyunun görsel malzemelerinin çoğunu da siz mi sağlıyorsunuz?
CB: Dâhil olduğum oyun projelerini hem hikâye hem de görsel yönden beslemekten hoşlanıyorum. Sunduklarım sadece basit çizimler olsa da, kelimelerin yanında resimlerle de konuşabilmeyi çok faydalı buluyorum.

Level: Jericho'ya dönersek tekrar, oyun için arkaplan olarak Ortadoğu'yu seçmenizin belli bir tarihsel ve siyasal anlamı var mı? Oyunun ismiyle bir şey söylemeye çalışıyor olabilir misiniz?
CB: Jericho'yu aklıma ilk geldiği andan beri seviyorum çünkü iki tutkumu (tarih ve korku) birleştiriyor. İnsanın gizem ve korkuya duyduğu açlık hiçbir zaman dinmedi, şimdi bile, dünyamız gerçek korkularla doluyken. Belki de bağ budur. Belki de oyunlarda ve öykülerde, yaratılmış bir dünyadaki korkuları kontrol etme şansıdır bizi çeken.

Level: Jericho'yu "duvarlar içinde duvarlar içinde duvarlar" sözüyle tanımlamanızdan Lovecraft tarzı, boyutlar ötesi bölmelerle yaratılmış, insan aklının kavrayamayacağı, karmakarışık, isimsiz bir korku hissi alıyoruz. Lovecraft'ın tarzına göre kendinizi nerede konumlandırırsınız?
CB: Gerçekten H.P. Lovecraft'ın eserlerindeki devasa mimari alanlarla bir ilişkisi kurulabilir Jericho'nun. Ama bence benzerlik bununla sınırlı. Lovecraft'ın yöntemi, okuyucuyu tanımlanamaz ve anlatılamaz güçlerin varlığıyla vurmaktır ki bence bu metod eskiyor bir süre sonra. Bir "düşçü" olarak kariyerime başladığımdan beri detaylı biçimde çizilmiş "kötü"leri anlatmaktan büyük keyif aldım. Yaratıcının bana "anlatamayacağı kadar korkunç" canavarlarıyla ilgilenmiyorum doğrusu.

Level: Jericho'da gerçekten çok korkunç şeyler var (mesela bir kadının insan etinden mobilya yapması). Jericho'daki şiddetin sınırları zorladığını düşünüyor musunuz?
CB: Gerçekten de Jericho'da bazı yoğun ve kanlı sahneler var ama ben her zaman korku öykülerinin bir amacının da seyirciyi tabu alanlarına, başka hiçbir yapımın girmeye cesaret edemediği güvenilmez alanlara sokmak olduğunu düşünmüşümdür.

Level: Son olarak, kötüler demişken, çalışmalarınızda "gerçek kötüler" var ama iyilikten pek eser yok. Bu sizin dünyaya bakışınızı mı yansıtıyor?
CB: Kötüleri severim, hep sevdim, ama "iyilikten eser yok" gözleminize pek katılmıyorum. Romanlarımda ve öykülerimde iyiler hep vardı. Söylememe gerek yok, "iyi adamlar" hep azınlıktalar ama bu da eğlencenin bir parçası, öyle değil mi? L

CLIVE BARKER KİMDİR?

"Clive Barker'a "korku romancısı" demek, Beatles'a "garaj grubu" demek gibi. O, zamanımızın en büyük "düşçüsü". Sadece en büyük korkularımızı değil, bizi neyin zevklendirdiğini, neyin baştan çıkarttığını ve bu dünyadaki gerçek kutsal şeylerin ne olduğunu biliyor. Unutması zor, tuhaf, güzel... Clive Barker'ı, onun için yeni sözcükler icat edene kadar, ancak bu kelimelerle anlatabiliriz." (Quentin Tarantino)

Clive Barker, düşlerini insanlığın geri kalanıyla paylaşmaya karar verdiğinde, sene 1984'tü. Okurla ilk buluşması olan *"Books of Blood"* büyük bir sükse yaratmadı belki ancak Barker onun açtığı kapılardan faydalanmasını bildi. 1987 yılında, 80'lerin tüm korku filmi kalıplarını yıkan, sado-mazoşist kahramanı Pinhead'le müthiş bir başarı yakalayan ve sadece 1 milyon dolardan az bir paraya çekilen *"Hellraiser"*ın yönetmen koltuğunda oturan genç adam Barker'dan başkası değildi. Daha sonra *"Nightbreed"* ve *"Lord of Illusions"* adında iki film daha çeken Barker, Hellraiser'la beraber yaptığı çıkışa rağmen asıl ününü edebiyatçı kimliğiyle kazandı. Gerek *"Imajica"* ve *"Weaveworld"* gibi yetişkin korku klasikleri, gerek de gençler için yazdığı *"Zaman Hırsızı"* ve şu an ikinci kitabı yayınlanmış, beş kitaplık *"Abarat"* serisiyle, hem onlarca ödül kazandı hem de milyonlarca okuyucuya ulaştı. Kendisinin çizdiği "Razorline" gibi çizgi-roman serilerinin yanında, hikâyeleri de birçok başka çizgi romana malzeme oldu.

Barker'ın, kendisini okumamış olan oyuncularla tanışması ise 2001 yılının en iyi oyunlarından olan ancak pek az oynanmış *"Clive Barker's Undying"*'le oldu. Müthiş görsel tasarımı, gerçekten korkutucu ara sahneleri ve soluksuz oynanışıyla Undying bir klasik olarak kabul ediliyor şu an.

20 yaşına kadar doğduğu şehir Liverpool'da yaşayan, 21'inde Londra'ya taşınan Barker, 1991'den beri yaşadığı Los Angeles'ta kocasıyla beraber oturuyor. "Gay" olmasının, ona "marijinalleri, dışlanmışları ve yaratıkları seven, statükoyu desteklemek yerine ona karşı çıkan bir duyarlılık kazandırdığı"na inanıyor. (kaynak: www.clivebarker.info)

HD Çağı Başlıyor

MISIR PATLAĞI, BLU RAY, MEDIA CENTER, HALO 3, SIXAXIS, X.264, CRYSIS, MGS4, PS3, XBOX 360... ARTIK HDTV EDİNMENİN VAKTİ GELDİ.

[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

Biz oyuncular yıldırım hızıyla değişen teknolojilere alışığız. Vaktimizin çoğunu geçirdiğimiz bilgisayar oyunları 25 senede Pong'dan Crysis'e ulaştı. Oyun teknolojisi öylesine hızlı ilerler hale geldi ki bir oyunun grafiklerine bakınca çıkış senesini aşağı yukarı tahmin edebiliyoruz. Peki, hiç düşündünüz mü bu 25 senede televizyon yayınları ne kadar gelişti? Televizyon dünyasında ne kadar yol alındı? Ben size söyleyeyim isterseniz: Hiç. Evet, uydu ve kablo sayesinde antene göre daha temiz görüntü alır olduk. Ama bu, halen 1963'te geliştirilen PAL standardında televizyon izlediğimiz gerçeğini değiştirmiyor.

Düşünsenize PAL standardı bulunduğunda doğan çocuklar 44 yaşına geldi ama biz hala aynı televizyon sistemine her gece saatlerce bakıyoruz. Bu durum yarışma programlarına meraklı annemi ya da saatlerce haber izlemeye bayılan babamı rahatsız etmiyor nedense. Ama Commodore 64 grafikleriyle televizyon izlemek artık canıma tak etti benim. Bu ay gözümü kararttım ve "Bu HDTV olayını ya çözücem ya çözücem" diyip işe koyuldum. İşte HDTV deneyimi için yanıp tutuşan bir oyuncunun başından geçenler.

Full HD almak şart mı?

HDTV izleyebilmek için elbette bir HDTV televizyona ihtiyacımız var ilk olarak. Piyasa senelerdir HDTV'lerle dolu. Ama bunların hemen hepsi yalandan HDTV. Daha önce HDTV ile ilgili yazılarımızda da bundan bahsetmiştim. Üzerinde HD Ready yazan her televizyonu HDTV sanırsanız yanılırsınız. Çünkü HDTV çözünürlüğü 1920x1080 iken piyasadaki televizyonların çoğu 1366x768 çözünürlükte. Yani tel maşa bunlar (sizin anlayacağınız dilde kolpa ya da ezik). Bu televizyonlar HDTV yayınlarını alabiliyor ama göstermek için önce çözünürlüğü küçültüyor. Ne anlamı kaldı ki o zaman? Biz yüksek kalite, yüksek çözünürlük diye yanıp tutuşuyoruz, bunlar resmi alıp küçültüyor.

Bu yüzden başladım piyasadaki bütün televizyonların çözünürlüklerine bakmaya. TeknoSA'ları dolanıp, internet alışveriş sitelerini altüst ettim. Sonuç olarak gördüm ki 1920x1080 çözünürlükte, yani Full HD televizyon pek az var piyasada. Ama bu yeni modeller hızla geliyor bir yandan. Benim araştırdığım iki hafta boyunca 3-4 yeni model girdi piyasaya. İşin ilginci henüz ülkemize gelmiş Full HD bir Plasma'ya rastlayamadım. Bu yüzden LCD mi Plasma mı sorusu zaten kendiliğinden çözüldü. Ama Plasma bulsam bile LCD'den şaşmazdım herhalde.

Piyasadaki markalar

Şu an piyasada Full HD modeli olan markalar şunlar: Crea, Samsung, Sony, Toshiba, Philips. Şimdi HepsiBurada'dan tekrar arattım, piyasada toplam 17 model var ve fiyatları KDV dahil 3.800YTL'den başlıyor. Gördüğünüz gibi sahte HDTV'lerden pahalı. Ama biz orijinaline fazladan para vermeye alışmış bir kuşağız.

Markalar çıktıktan sonra modellerin peşine düştüm. Piyasaya giren ilk HDTV'ler Toshiba olduğundan ilk olarak onların mağazasına gittim.

Yüksek çözünürlük çok hoş görünse bile görüntünün parlaklığı ve canlılığı zayıftı. Sonra bir Sony mağazasına girdim ve fiyatları görünce koşarak uzaklaştım. Samsung'un ürettiği paneli kullansa bile Sony kendi fiyat politikasından şaşmıyor anlaşılan (Samsung'un paneli ürettiği fabrikaya Sony finansal ortaktır. Belirtelim de sonra dava açan falan olmasın). Üçüncü durak Philips'de renkler ve görüntü kalitesi çok iyiydi ama fiyatların Sony'den aşağı kalır yanı yoktu.

Geriye iki marka Samsung ve Crea kalmıştı. Yerli üretici Crea da Samsung'un ürettiği paneli kullanıyor. Bu yüzden olsa gerek Samsung'un 46 inçlik modeli ile Crea'nın 47 inçlik modeli, görüntü kalitesi olarak çok yakındı ve fiyatı da 1.500YTL kadar ucuzdu. Ama yine de 7.000YTL'yi bulan fiyat »

» hayli ağırdı. Üstelik kanepe ile televizyon arasındaki mesafe sadece 3m olduğu için bu kadar büyük bir televizyonu izlemek rahatsız edici olacaktı.

Kaç ekran TV alalım?

Burada hemen bu konuya da değinelim. Televizyonun en büyüğü en iyidir diye bir kaide yok. Doğru olan evinize uygun olan televizyonu bulmak. Yoksa televizyon izlemek gerçekten yorucu oluyor. Bir keresinde teste gelen bir projeksiyonla duvarımda 80 inçlik devasa bir televizyon kurmuştum. İlk başta "vay be!" dedirtiyor ama iki saat televizyon izledikten sonra başınız dönmeye, mideniz bulanmaya başlıyor. Zevkler ve renkler konusuna girdiği için bunun kesin bir formülü yok. Ama önemli olan oturduğunuz koltuk ile televizyon arasındaki mesafe. Bana göre 2m için 32", 3m için 40", 5m için ise 46" ideal. Eğer mesafe 10m ise zaten salonu ikiye bölüp ekstradan bir oda kazanmayı düşünmelisiniz.

Neyse dönelim konumuza. Sonuçta istediğim gibi bir televizyon bulamamıştım. Kesemi ve gözümü bozacak olsa da Crea'ya gidiyordu elim. Bu arada Samsung'dan yeni televizyon serilerinin tanıtımına davet gelince ümitlendim bir parça. Toplantıya gittiğimde tam da aradığım şey 40 inçlik yeni Tulip serisi Full HD duruyordu karşımda. Siyah piyano rengi tasarımı nefes kesiciydi. Görüntü kalitesi de gidip yerinde gördüğüm diğer bütün modellerden iyiydi. Ayrıca istediğim bütün giriş/çıkışlar vardı üzerinde, hatta tam 3 HDMI yuvası vardı.

Televizyonun en büyüğü en iyidir diye bir kaide yok. Doğru olan evinize uygun olan televizyonu bulmak. Yoksa televizyon izlemek gerçekten yorucu oluyor.

HDMI ve YPbPr

Hah tam burada tekrar durmak lazım. HDTV alırken dikkat edeceğimiz bir unsur da bu giriş çıkışlar. Dört tip HDTV girişi bulunuyor televizyonlarda. Bunlardan ikisi VGA ve DVI olarak bildiğimiz bilgisayar girişleri. Bunlardan biri olmalı ki PC'mizi bağlayabilelim. Televizyon girişleri ise Komponent (YPbPr) ve HDMI. Piyasaya çıkan ilk HDTV'lerde komponent giriş vardı, Xbox360'da bu kabloyu kullanıyor. Ancak yeni cihazların hemen hepsi (PlayStation 3 dahil) HDMI giriş kullanıyor. Bu yüzden ne kadar HDMI girişiniz olursa o kadar iyi.

Neyse dönelim hikâyemize (Sinan'a teknik dosya söz vermiştim ama günlüğe döndü, balayı dönüşü keyfi yerinde olur umarım). Nihayet aradığım televizyonu bulmuştum, Samsung LE40M87. Denemelerime başlamak için daha fazla beklemeye niyetim yoktu. Burada size bir nasihat daha, beş yıldızlı bir otelden kucağınızda bir LCD TV ile çıkıyorsanız bütün çalışanlar garip garip bakıyor. Bu bakışları daha kimse sizi durdurmadan "Firmadanım ben, Samsung'da çalışıyorum" diye geçiştirmeniz lazım. Ayrıca kucağınızda televizyonla döner kapıdan geçmek çok güç. Bir de salondaki 8 televizyondan birinin kayıp olduğunu fark etmeleri sadece on dakika alıyor, hızlı olun.

HDTV'de PC oyunları

Artık bir HDTV sahibi olmuştum ama bununla ne yapacağımdan emin değildim. Önce PC'ye bağladım Tulip'imi, Logitech G25'i takıp NFS: Carbon oynadım. Saatler su

Ucuza HDTV, mükemmel PC monitörü

Eğer para durumunuz Tulip gibi bir HDTV'ye yetmiyorsa sadece 1.000$'a da HDTV alabilirsiniz. Geçen aylarda Donanım bölümünde incelediğimiz BenQ FP241VW bunun için ideal. Hem Full HD çözünürlüğü destekliyor hem de HDMI girişi var. 24" televizyon için oldukça dar ama küçük bir odada kullanılabilir. İşin güzel yanı BenQ FP241VW bilgisayar monitörü aslında. Böylece bir yandan HDTV alırken bir yandan muhteşem bir PC edinmiş oluyorsunuz PC'niz için. Geniş salonlara kurulacak bir alet değil ama özellikle genç odaları için ideal bir alet. Hem PC'nizi hem yeni nesil konsolunuzu kullanabilirsiniz bu monitörle.

gibi akıp gitti ve ben sanki cennetteydim. Kocaman bir ekranda deli gibi çözünürlükle oyun oynamak apayrı bir duygu. Ama televizyona ve bir sehpaya bağımlı olduğunuzdan klavye fare oyunlarından pek zevk alamıyorsunuz. FPS, strateji gibi oyunlar masa başında oynanmalı kesinlikle. Bu yüzden oynanabilir oyun sayım çok sınırlıydı.

Bu yüzden biraz da televizyon izleyeyim diye düşündüm. Digiturk'ü Tulip'ime bağlayıp CNBC-e'yi açtım. Sonuç tam bir hayal kırıklığı... Renkler, parlaklık, kontrast her şey muhteşem. Ama yayının çözünürlüğünün ne denli düşük olduğu acı bir gerçek olarak vuruyor yüzünüze. Televizyonun üzerinde görüntüyü düzelten birkaç teknoloji olduğunu biliyordum. Ayarlara girip yarım saat kadar ince ayar yaptım. Menülerde onlarca ayar seçeneği olması çok hoşuma gitti. Tam benim gibi bir teknik hastasına göre. Teknik detaylardan anlamayanlar için hazır ayarlar da var. Sonunda görüntü daha katlanabilir hale geldi. Ama yine de görüntüyü düzeltmek için teknolojinin uyguladığı bir ton makyaj yüzünden diziler çok daha ham gözüküyordu gözüme.

İnternetten HDTV olur mu?

HDTV'nin gerçek potansiyelini keşfetmek için standart televizyon yayınından fazlasına ihtiyacım vardı. Bu yüzden önce internetten çektiğim birkaç divx diziyi denedim. Sonuç çok ama çok farklıydı. Bu diziler HDTV çözünürlüklerinden uzak olsa bile normal PAL sistemden daha iyiydi. Bu yüzden diziler normal TV'de göründüğünden en az iki kat kaliteliydi. Üstelik teknolojik makyajlara gerek kalmadığı için görüntüler olması gerektiği gibiydi.

Sonra farkettim ki internetten HDTV çözünürlükte dizi indirmek de mümkün. Dosya isimleri içinde 720p geçenler HDTV çözünürlüğünde. Ancak dosya boyutları üç katı, yani 1GB'ı buluyor. Birkaç diziden daha önce TV'de izlediğim bölümler çektim. Sonuç tek kelimeyle muhteşemdi. Görüntünün kalitesi, renkler, en ince detaylar bir anda bir bahar çiçeği gibi açıldı. Karşımda televizyon değil bambaşka bir dünya duruyordu. Evet, evet TV değildi bu, HDTV idi. Bu yayınların ülkemizde de başlayacağı günleri heyecanla bekliyorum. O zamana kadar HD kalitesinde TV dizilerini yasadışı yollardan download ile almanız gerekiyor. Yasal olarak yanlış olduğunu unutmayın, etik yanı size kalmış.

Blu Ray ile tanışma

Tamam dedim bu HDTV olayını çözüyoruz yavaş yavaş. Ama internetten indirilen HDTV bu kalitedeyse Blu Ray nasıldır kimbilir? Ama nereden bulacaktım Blu Ray'i. İnternetten araştırmaya başladım. Gördüm ki memleketteki en iyi, en makul Blu Ray sürücü de Samsung'da. Dedim isteyenin bir yüzü kara sadece, sarıldım telefona. Bütün sevimliliğim ile "Ciğeri aldık da bunun tarifi nerede?" diyince kıramayıp BD-P1000 yolladılar bir tane. Tabii fırça kaymayı da ihmal etmediler "Tuğbek bey isteseniz yollardık birkaç haftalığına, lütfen bir daha basın toplantılarımızdan televizyon çalmayın" diye.

Neyse ben hevesle kurdum Blu Ray'i, içinden çıkan SWAT'ı izlemeye başladım. Allahım bu nasıl bir görüntü, bu nasıl bir coşkudur böyle! Evim sinema, sinemam ev. Film alabildiğine vasat ama ben zevkle izliyorum. Oynanışı vasat da olsa grafikleri yüzünden oynadığımız oyunlar gibi aynı. SWAT bitince kendi kendime "Bir de film iyi olsa? Acaba nasıl olur?" dedim. Dememle pardösümü sırtıma vurup sokağa fırlamam bir oldu. Bayağı bir terledikten sonra hatırladım Mayıs ortasında olduğumuzu. Kan ter içinde daldım Megavizyon'a, "Blu Ray var mı Blu Ray?", "Yok kardeş", DNR'a koştum "Duymadık öyle bir şey", Remzi Kitapevi "Gelmedi henüz maalesef", Necdet Ozalit'e girdim "Biz sadece fotokopi çekiyoruz abi". Evet, henüz memlekete Blu Ray film gelmemişti.

Sonra Mavi Shop'u aramak geldi aklıma. Haberler iyiydi, bir hafta içinde gelecekti filmler. Üstelik fiyatları 50 ila 70 milyon arasında değişecekti. En azından 180 milyonluk PS3 oyunlarından makul, n'apalım bekleriz bir hafta. Tam o anda durdum ve yaptığım asıl hatayı fark ettim... PlayStation 3.

PlayStation 3

Artık HD dalgası beni benden almış, yüksek çözünürlüğe doymaz olmuştum.

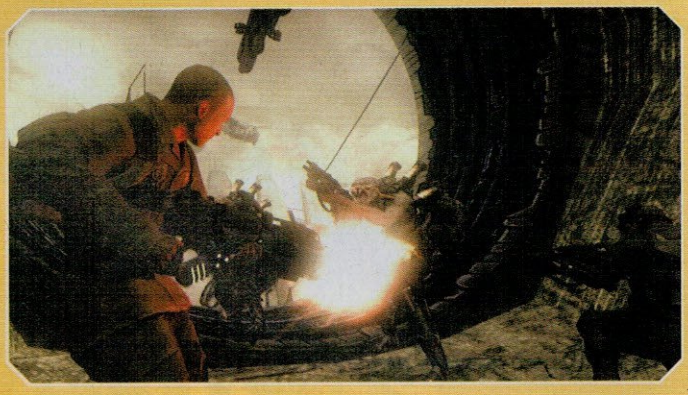
HDTV formatları

HDTV'nin üç ayrı formatı bulunuyor. Bu formatlar ve çözünürlükleri şöyle...

Format	Çözünürlük	Kullanıldığı yerler
720p	1280x720	TV yayınları (spor ve dizi kanalları)
1080i	1920x1080 (interlace)	Xbox 360, TV yauınları (film kanalları)
1080p	1920x1080 (progressive)	PS3, Blu Ray, HD-DVD

HDTV video dosya formatları

WMV: İlk çıkan HDTV video dosya formatı. Sistemi orta seviyede zorluyor, görüntü kalitesi de orta seviye. İnternetten yayınlanan film ve oyun fragmanlarında çok kullanılıyor. Ayrıca bu formatta filmler satın almak da mümkün. Bir HD filmi bir DVD'ye sığdırıyor.
TS: Blu Ray'den riplenerek hazırlanan korsan filmlerde kullanılıyor. Kalitesi çok yüksek ama dosya ebatları 10GB'ı buluyor ve sistemi çok ama çok zorluyor.
H.264: Apple'ın HD video formatı. Kalitesi iyi, sistemi orta seviyede zorluyor. Bu da internet üzerinden dağıtılan yasal videolarda sıkça kullanılıyor.
x.264: Bunu DivX'in HD'si olarak düşünebilirsiniz. Görüntü kalitesi ortalama ama sistemi hiç zorlamıyor. Filmleri 3GB seviyesine indirebiliyor. Özellikle internette korsan yayınlanan dizi ve filmlerde kullanılıyor.



Fırladım sokağa ilk taksiye binip "Çek Cevahir'e dedim". Sonra bu heyula alışveriş merkezimizin karşı yakada olduğunu hatırlayıp Yeni Sahra'da indim taksiden, paşa paşa otobüse bindim. Cevahir'in alt katında Mavi Shop. Benim bugüne kadar gördüğüm en güzel oyun mağazası. İçeride yok yok ve her şey oyun. Sağ olsunlar beni kırmayıp bir PlayStation 3 verdiler, yanında da Resistance ve Call of Duty 3, çöktüm yine Tulip'in başına.

Sonra PS3'ün ekranı geldi, ardından Resistance'ın giriş videosu, yaratıklar saldırdı, silahlar atıldı, takım arkadaşlarım tek tek yaratıklara dönüşürken ben onların en ince detaylarının insanlıktan çıkışını izledim. Evet dedim kendi kendime, HD deneyimi budur işte. Resistance da vasat bir oyun açıkçası, Call of Duty 3 de. Zaten bugüne dek denediğim 10 kadar PS3 oyunundan hiçbiri çarpmadı beni. Ama grafikler öylesine güzel ki oynamadan duramıyorsunuz.

Artık telaşım bitmiş, HDTV açlığım bir nebze olsun dinmişti. Bir konsol ve HDTV'ye bağlı bir PC ile bugün gerçek HD deneyimini yaşayabileceğimi görmüştüm. HDTV almak standart TV deneyiminizi azaltacak kaçınılmaz olarak. Ama yeni nesil konsol oyunları, Blu Ray filmler ve internetten indirebileceğiniz dizilerle zaten TV izlemeye pek de vaktiniz olmayacak. Şu an adam gibi HD deneyimine ulaşmak için yedi sekiz bin lira harcamanız gerekiyor. Benim denediğim Tulip serisi LE40M87 Samsung televizyon 5.000 liranın altında. PlayStation 3, oyunlar, filmler derken rakam büyüyor. Ama yılsonuna kadar bu toplam masraf bir bin lira daha düşecektir. 2008'de ise Full HD deneyimi her keseye uygun olacak. L

İnternette en doğru bilgi nerede?

Türkiye'de yüzbinlerce bilişim okuru bu sorunun yanıtını biliyor.

Onlar, en doğru bilgiye, en taze habere ulaşmak istediklerinde, başları sıkıştığında ya da satın alma kararlarını verebilmek için, ay sonunu beklemeden VogelBurda dergilerinin web sitelerini ziyaret ediyor. Her ay... Milyonlarca kere...

www.chip.com.tr
www.level.com.tr
www.winnetmag.com.tr
www.itb.com.tr

Derginiz... Beklemeden...

inceleme

→ haziran 2007

↗44 spider-man 3

Kafalara vura vura beklentileri en aza düşürmeyi başaran ilk iki oyundan sonra Spider-Man sürpriz bir atağa geçti. Yoksa bu defa..?

↗43 **pc inceleme** Sı-cak-lar / biz-le-ri / dur-du-ra-maz! / Yeter ki oyun çıksın.

↗68 **forte** Level DVD'ye bakmadan önce Rocko'nun Spellcasters izlenimlerini okuyun.

↗72 **online** Kocuman kocuman oyunlar pıtır pıtır çıkıyor. Göker buna bir şey yapsın!

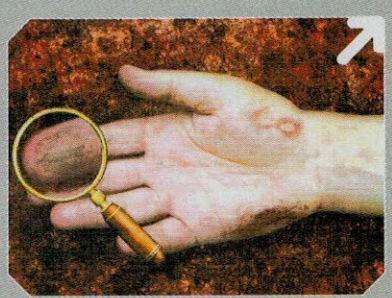
↗80 **konsol inceleme** Menüde her şey var; ara sıcak, ana yemek, tatlı...

↗90 **mobil oyun** Cepte durduğu gibi durmaz, dikkat!

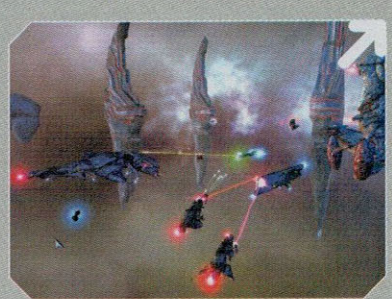
↗94 **strateji ustası** Shivering Isles sırlarımızı sizinle paylaşmaya karar verdik.

↗50 **frontline: fields of thunder**
Tarih tekerrürden ibarettir. Oyuncular bunu herkesten iyi bilir. Aylık İkinci Dünya Savaşı dozumuzu almak üzere Rus steplerine bağlanıyoruz.

↗52 **lord of the rings online**
Kardeşliğe üye olmak için iki vesikalık, bir ikametgah, savcıdan da temiz kağıdı kaptık geldik.



↗60 **sherlock holmes: the awakaned**
İşlerin kesat gittiği bir günde, Holmes evde oturup televizyon izlemek yerine Cthulhu'nun esrarını çözmeye karar verir.



↗66 **genesis rising**
B grubu RH + kan aranıyor. Kan vermek isteyen uzaylı dostların Galaksi Kızılayı'na başvurması rica olunur. Not: İşlem sonrasında ikram edeceğimiz taze sıkılmış plazmalar şirkettendir.

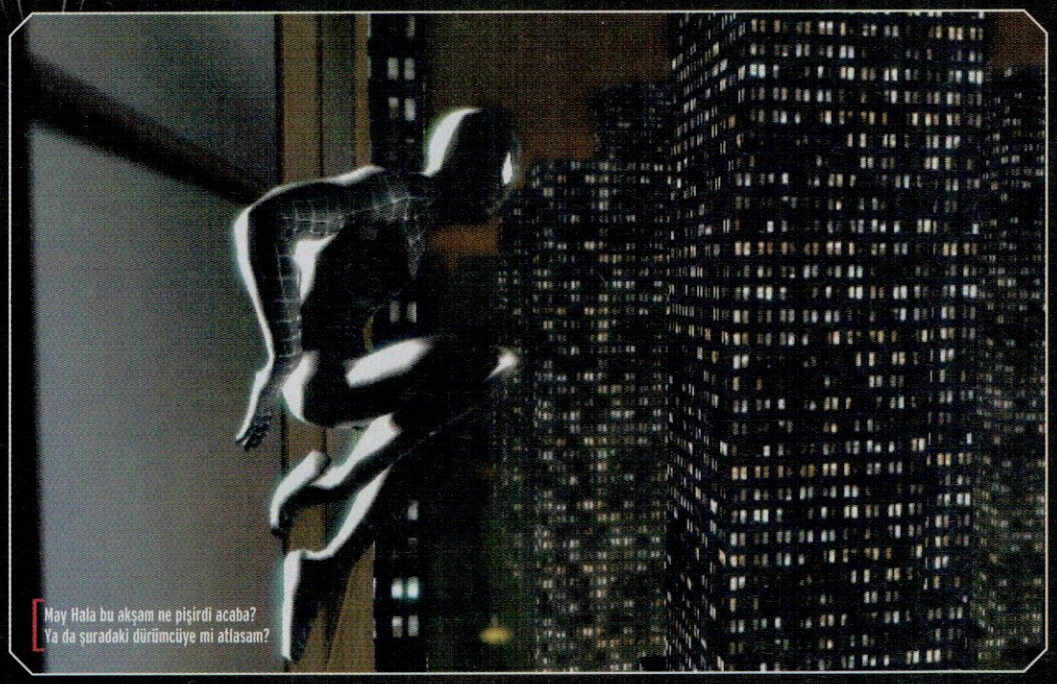
pofpor

BU DEFA AĞIMIZA SAĞLAM BİR ŞEY TAKILDI GALİBA... ÇEKELİM!

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

GEVEZE OLDUĞU BİR GERÇEKTİ. Ama komikti de. Durum komedisi yapacak tesise sahip değildi. Bu yüzden biraz zeki olması gerekiyordu. Düşmanlarıyla ölümüne çarpışırken komik olmayı becerebilen kaç kahraman vardı ki dışarıda... Espirili olmak, gevezeliğe nazaran biraz daha zeka gerektiriyordu. Ancak düşmanları, süper kötüler nedense zekanın bu kısmından pek nasiplerini almamıştı. Böcek deyip aşağılıyorlardı onu. Halbuki o yıllardır anlatmaya çalışıyordu: "Örümcek Böcek Değildir". >>

SPIDER-MAN 3



May Hala bu akşam ne pişirdi acaba? Ya da şuradaki dürümcüye mi atlasam?

Tarafımızdan kurtarılmaktansa ölmeyi tercih eder gibi bakıyor ama siz aldırmayın. Sorumluluk bilinci masumların tercihlerinden önce gelir!

>> Peter belki bir iki video çekip youtube'a atmalı, "aptal bilmemnereliler" diye. Muhtemelen benzer videoların arasında kaybolup gidecektir. Böyle bir giriş yapmamın sebebi, bu videoları izlerken ne hissediyorsam Spider-Man filmlerini izlerken de aynı şeyleri hissediyor olmam ne yazık ki. Her daim "hadi canım, kimi kandırıyorsunuz siz" tavrı mevcut seyir halinde. Bunun da mantıklı (kısmen) bir sebebi var elbette.

Çizgi romanlar ile haşır neşir bir çocukluk geçirdiyseniz mutlaka diğerlerine üstün tuttuğunuz bir kahramanınız olmuştur. Elbette biraz büyüdükten sonra çizerlerin aslında kahramanların değil kötü adamların hastası olduğunu öğrenip hayal kırıklığına da uğramışsınızdır. Örümcek Adam da benim kahramanımdı. Kötü adamların özgürlüğüne sahip değildi ancak normal insanların her türlü beceriksizliğine ve başarısızlıklarına sahipti ki bu da çekiciydi. Daha kolay sığabileceğiniz bir kalıptı karşınızdaki. Evdeki buzdolabı ile aynı boyutlarda hoş bir karton kolim ve koliyi tepeleme dolduracak kadar Örümcek Adam çizgi-romanım vardı. Hatta 1977 yapımı, başrolünde Nicholas Hammond'ın oynadığı, Örümcek Adam'ın duvarlara kayarak tırmandığı, sağa sola toplu taşıma araçlarıyla gittiği, günümüze göre rezil Örümcek Adam filminin Beta kaseti bile vardı elimde. Ağ falan atamıyordu ama biz küçüktük ve o yıllar için bu kadarı da yeterliydi (sanırım). Bu kadar Örümcek Adam özgeçmişi yeter sanırım.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK Örümcek Adam en azılı düşmanı ile karşı karşıya gelecektir. Venom kostümünü çeken Jesuskane, insanlık adına Örümcek Adam'ı Tobey Maguire'dan kurtarmak üzere yola çıkar.

KARŞILAŞTIRMA

SPIDER-MAN THE GAME	%83
SPIDER-MAN 3	%77
SPIDER-MAN 2	%30

TÜRK SİNEMASININ ÖRÜMCEK ADAMLARI

Örümcek Adam - 1966
Yönetmen: Cevat OKÇUGİL
Oyuncular: Yılmaz GÜNDÜZ, Neriman KÖKSAL, Baki TAMER

1966 yılında Seher Film tarafından çekilen bu yapım, Örümcek Adam'ın dünyadaki ilk sinema uyarlamasıdır. Tüm araştırmalarıma rağmen film afişlerini bulamadım, özür diliyorum sevgili izleyenler sizden.

3 Dev Adam - 1973
Yönetmen: Fikret UÇAK
Oyuncular: Aytekin AKKAYA, Deni ERKANAT, Yavuz SELEKMAN

3 Dev Adam'ın Marvel dünyasında çok özel bir yeri var (haha). Çünkü Örümcek Adam tarihte ilk ve son defa bu filmde kötü adam. İstanbul'u yerle bir etmeye ve dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Kaptan Amerika ve Santo (Meksikalı güreşçi bir karakter) ise Örümcek Adam'ı durdurmaya çalışıyor. Dünyayı Kurtaran Adam çılgınları buyurun buradan yakın bir de.

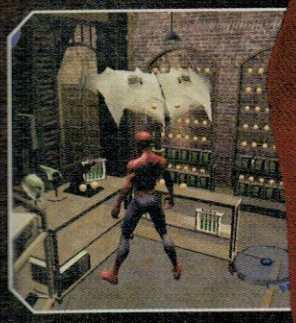
AĞ ATICISINA NE OLDU?

İlk oyundan bu yana bayağı zaman geçti. Yeni nesille birlikte çıkan son film ve oyundan da beklentimiz her zamankinden daha fazlaydı. Çünkü Örümcek Adam'ın en sağlam düşmanı ve en karizmatik süper kötülerden Venom artık sahnedeydi ve bu elbette heyecan vericiydi. Ancak gelen gideni aratır misali henüz kolundan, derisinin altından ağ çıkartan zırva örümceğe alışamamış bana bir tokat da oyundan geldi. Oyun kötü değildi (PC'deki son oyunu hatırlayın, aman diyelim). Ancak bir hata yapıp oyunu Windows Vista'da oynamaya kalktım. Birbirine giren grafikler, kayan renkler, saçma sapan ışıklandırma gibi bir dolu sorunla başa çıkmak durumunda kaldım. Tüm bu sorunların üstesinden geldikten sonra, en sonunda, Manhattan'da özgürce ağımı atıp salına salına gezinmeye başladım.

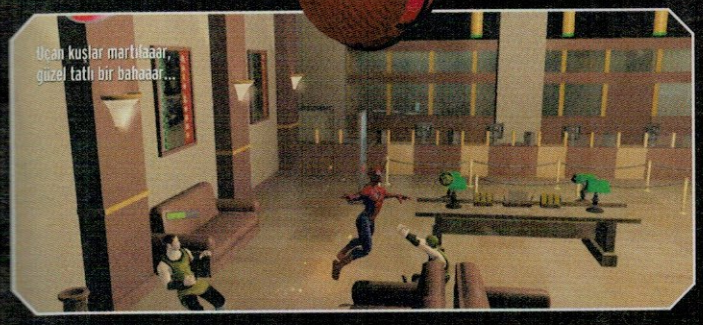
Önceki oyunların aksine senaryo artık bir dayatma değil oyunda. Bu da şehirde gerçekten özgürce dolanma şansı anlamına geliyor. Oyundaki ilk dakikalarımda, kontrollere alışmak amacıyla hoplayıp zıplarken, çatıda görmediğim bir açıklıktan içeri düştüm. Kamerayı etrafta gezdirince ofiste bir kahkaha koptu. Çünkü ilk dakikadan bulduğum yer Green Goblin'in gizli mekânıydı. Maskesi masanın üstünde, sağda solda alet edevat, bilgisayarlar... Ve Glider kızağının üstünde duruyordu işte. Girdiğim delikten çıkıp şehirde dolanmaya başladığımda etrafın biraz toparlandığını, şehrin biraz daha renklendiğini gördüm. Sokaklar gayet kalabalık, bitmeyen trafik, konuşan, cep telefonu çalan, sosisli sandviç yiyen insanlar. Şehir eskisine göre capcanlı. "Hey Spidey" diye laf atan insan sayısı da ne mutlu ki düşmüş. Eskiden halk arasında gezinemiyorduk afişe olmadan!

AĞ NEDEN CAM OLDU?

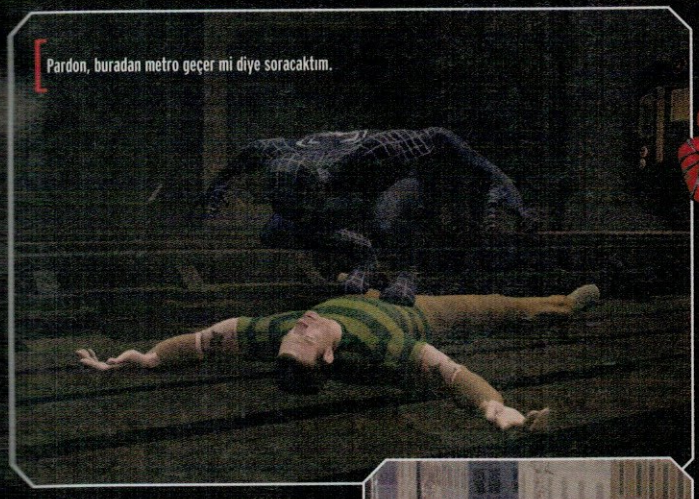
Özgürlükten sıkılıp senaryo adına bir şeyler yapmak istediğiniz bir nokta da geliyor elbette. Zaten Manhattan adasında Örümcek Adam olarak ziyaret etmek isteyebileceğiniz pek fazla yer yok. Oyunun refleksi olarak bulabildiğiniz en yüksek gökdelene tırmanıp gökyüzünün, şehrin, ışıklandırmaların güzelliğine baktıktan sonra "tamam şimdi ne yapıyoruz" diyor insan gayri ihtiyari. Artık çok işlevli bir haritamız var. Sorunuza hemen cevap veriyor. Aktiviteleri, görevleri ve yan görevleri haritadan görmemiz mümkün. Senaryoda ilerlemek için görevleri tek tek bitirmeniz gerekiyor. Önceki oyunda olduğu gibi yan görevler ile oyunu uzatmak gibi bir çaba da yok ortada. Sadece ana senaryoyu oynasak bile (filme paralel) oldukça uzun süre oyalıyor. Yan görevlerle şehrin genel suç problemlerine ilaç



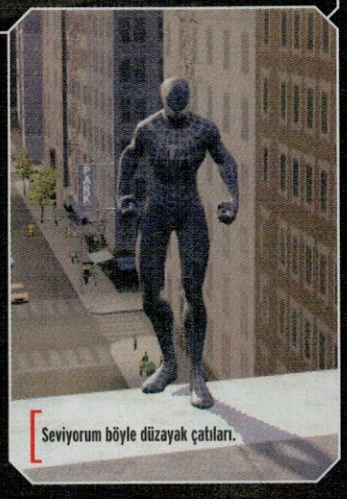
Bu gizli odayı bulmam 3 dakika kadar sürdü. İşin ilginci, aramıyordum da. Konacağınız çatıları itinayla seçiniz.



Uçan kuşlar martılaaar, güzel tatlı bir bahaaar...



Pardon, buradan metro geçer mi diye soracaktım.



Seviyorum böyle düzayak çatıları.

AKSİYONUN DİBİNE VURDUKTAN SONRA SIRA ELİMİZİN TİTREMEMESİ GEREKEN MİNİ OYUNLARA GELİYOR

oluyoruz. Aktiviteler ise bir dizi mini oyundan ibaret. Örneğin belli noktalar arasında en kısa sürede seyahat etmek ya da belli sürede belli bölgelerdeki serserileri temizlemek gibi küçük görevler bunlar. Ancak en eğlenceli ve zor olan mini oyun Sky Dive. Şehrin büyüteç altındaki karınca gibi gözüktüğü bir yükseklikten aşağıya süzülmeye başlıyoruz. Havadaki halkaların içerisinden geçip belirtilen 3 platformdan birine konmaya uğraşıyoruz. Basit ancak inanılmaz eğlenceli. Konamadığınız zaman ise Garfield'ın aksine cama değil betona yapışıveriyoruz ki Spidey'nin düşüşü görülmeye değer.

Oyunun diğer bir güzelliği ise senaryonun film ile sınırlı kalmaması. Örümcek Adam'ın henüz filmlerle lekelenmemiş bir dizi düşmanıyla daha oyun boyunca karşılaşmamız mümkün. Görevler bölümünde çıkan değişik senaryoları farkedeceksiniz. Kimileri çok manasız kalsa da oyunu renklendirdikleri açık. İşin tek acı yanı farklı senaryoların bir şekilde birbirlerine kesinlikle bağlanmamaları. Filmi takip eden bölümlerinde birbirine çok iyi bağlandığı da söylenemez açıkçası. Belki seslendirmelerdeki donuk hava, belki de benim SM filmlerinden nefret ediyor olmamdan kaynaklanıyor, bilemiyorum. Ciddi anlamda yaşayan bir şehir yaratsalar, biz de kiradır, iş güçtür, bir şeyler kassak. Şehir bela çıkarsa, biz salına salına gidip adam etsek falan daha güzel olacak ama hayal tabii. Zaten hepimizin gerçek dünyada sorunları var. Süper kahraman olacağım derken Peter Parker'ın faturalarıyla uğraşmanın manası yok.

NEDEN TOBEY? AKTÖR MÜ KALMADI?

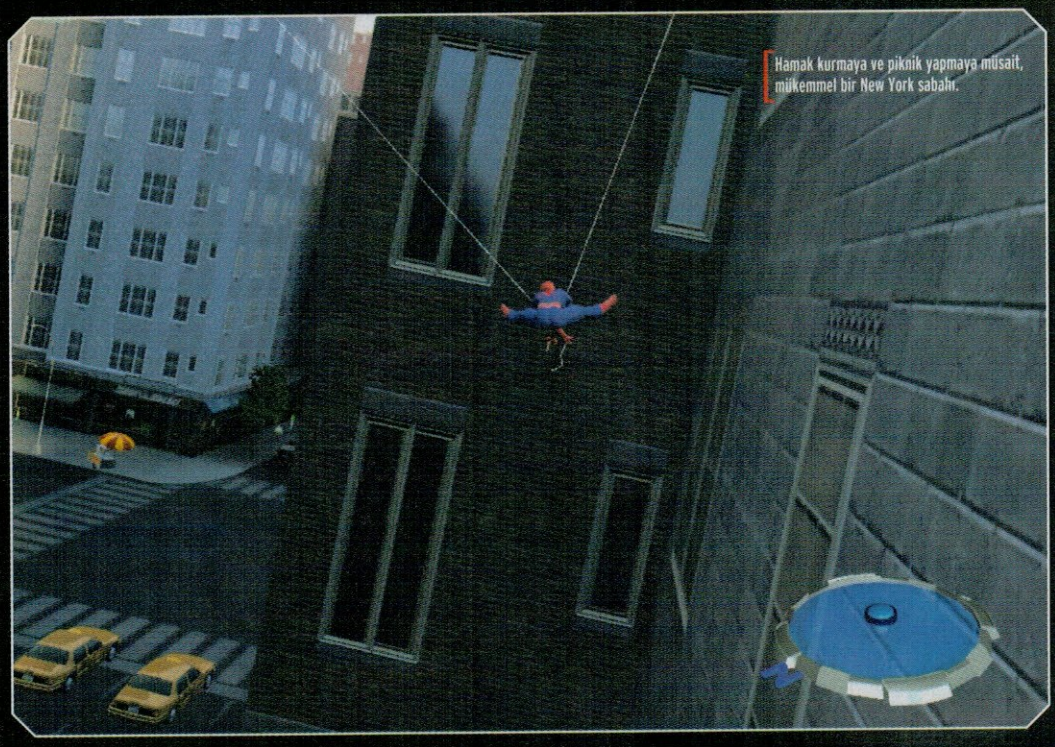
Kontrollerde ve oyunun genel havasında fazla bir değişiklik yok. Aralara mini oyunlar serpiştirilmiş. Bu mini oyunlar konsol versiyonlarında iyi sonuçlar verse de klavye fare ikilisi ile can sıkıcı bir hale gelebiliyor. En sık karşılaşacağımız ve en sinematik olan mini oyun, bir süper kötü ile çarpışırken belli anlarda çıkan, bu tuşa bas şu tuşa bas komutları. Sorun, böyle bir sahne ile ne zaman karşılaşacağınızı bilememeniz. Neyse ki bir sahnede basmanız gereken tuşlar her denemede sabit kalıyor. Böylece bir iki deneme sonunda ne tür bir tuş kombinasyonuna ihtiyacınız olduğunu biliyorsunuz. Kontroller bazı yerlerde fazlasıyla zorluyor ama oyunun en sinematik ve en Örümcek anları bunlar. Metro tünelinde Sandman ile dövüşürken, bir yumrukta karşıdaki borulara kadar gönderiyoruz kendisini. Salladığı yumruklardan esnekliğimiz sayesinde sıyrılıp, yukarıdaki borulara ağımızı atıyoruz. Ağa asılıp tüm hıncımızla ileri atılıyoruz, bir tekmede indirdiğimiz Sandman sersemlemişken, künkün kapağına asılıyoruz. Tuşlara koordineli basarak kapağı fırlatıp atıyoruz ve Sandman kanalizasyonun ayrılmaz bir parçası haline geliveriyor. Asıl zor olan ise, tuşlarla uğraşırken sahneyi kaçırmamak. >>

SPIDER-MAN 3

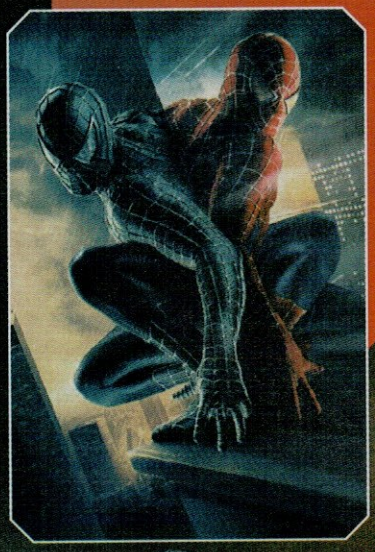
SPİDER-MAN EZGİLERİ

Meraklısına Örümcek Adam türküsü. Türkçeye tercüme edilip seslendirilmesi tavsiye edilmez. 1967 yılından günümüze değişime uğramadan gelmiştir. Örümcek Adam ile filmleri izleyerek tanışmış olan şanssız yeni nesil, bir ilke imza atıp filmin yazılarını es geçmediyse en sonda türkümüzü dinleyebilmiştir. Film içinde de kısaca geçmiştir ayrıca.

Spiderman, Spiderman,
Does whatever a spider can
Spins a web, any size,
Catches thieves just like flies
Look Out!
Here comes the Spiderman.
is he strong?
Listen bud,
He's got radioactive blood.
Can he swing from a thread
Take a look overhead
Hey, there
There goes the Spiderman.
In the chill of night
At the scene of a crime
Like a streak of light
He arrives just in time.
Spiderman, Spiderman
Friendly neighborhood Spiderman
Wealth and fame
He's ingnored
Action is his reward.
To him, life is a great big bang up
Whenever there's a hang up
You'll find the Spider man.



Hamak kurmaya ve piknik yapmaya müsait, mükemmel bir New York sabahı.

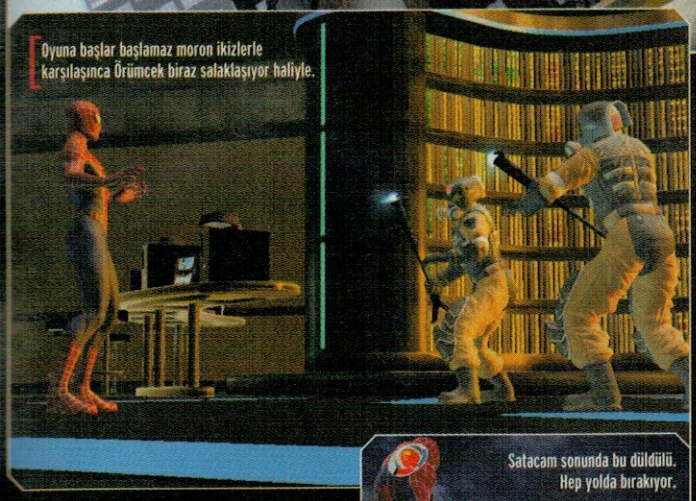


Spidey'nin baş belalarından biri de Bombacı. Nam-ı diğer Torpido Kazım.

- Beyefendi, gay pride parade'a daha iki gün var. Yanlış oldu galiba?
- Peki memur bey!

>>Kombinasyonlarla aksiyonun dibine vurduktan sonra sıra elimizin titrememesi gereken mini oyunlara geliyor. Örümcek Adam inanılmaz sayıda bombayı etkisiz hale getirmek zorunda. Hele Bombacı ile uğraştığınız bölüm düşman başına. Ofiste oyunu oynarken saatlerimi bu bölüme harcamak zorunda kaldım. Bombaları çözmek, tuşları zamanlamak, vida sökmek (yön tuşları ile saat yönünün tersi), akımı tamamlamak adına yine sayısal tuşlarla yön belirlemek gibi basit atraksiyonlar. Tek yapmanız gereken elinizi çabuk tutmak ama eninde sonunda bir an geliyor ve eliniz ayağınıza dolaşıveriyor.

Dövüş sistemi oldukça basit neyse ki (aslında neyse değil, biraz daha karmaşık ama daha derin bir sistemi tercih ederim). Sağ, sol tuşlar ve ağ (default E) tuşu ile birçok kombo gerçekleştirebiliyoruz. Tuşlara rasgele bassanız da ortalama serserileri kolaylıkla alt edebiliyorsunuz. Görevleri tamamladıkça yeni hareketler, kombolar öğreniyoruz. Yeni kostüm de kendine göre özel hareketlerle geliyor. Örümcek hislerini dövüşler sırasında kullanmamız mümkün. Özelliği kullandığımızda bir nevi bullet-time'a geçiyoruz ve düşmanların ataklarını otomatik olarak savuşturabiliyoruz. Ekranda arada bir beliren tuşlara basabilirsek, engellenmesi mümkün olmayan karşı ataklar da yapabiliyoruz. Elbette düşmanlarımız örümcek güçlerimize karşı tamamen savunmasız değiller. Pek çok boss ve süper kötü, engelleyemediğimiz ataklara sahipler. Bu durumda yapılması gereken yoldan çekilmek. Zaten hoplayıp zıplamayan bir Örümcek Adam düşünülemez.


Oyuna başlar başlamaz moron ikizlerle karşılaşınca Örümcek biraz salaklaşıyor haliyle.

Satacam sonunda bu düldülü. Hep yolda bırakıyor.

3 kiri çok insan fazla eşeyinde kapıtabiliyor haliyle, gel abla kaçma!

[ÖRÜMCEK HİSLERİNİ KULLANDIĞIMIZDA BULLET-TIME'A GEÇİYORUZ VE SALDIRILARI OTOMATİK OLARAK SAVUŞTURABİLİYORUZ]

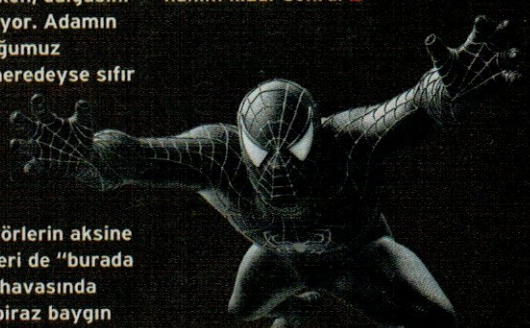
PETER PARKER BİR BİLİMADAMIDIR

Hoplama zıplama aksiyonu rakipleri aptallaştırdığı gibi bizleri de sık sık yanıltabiliyor. Kamera açıları sürekli değiştiğinden sık sık neredeyim ben diyebiliyorsunuz. Kamera bir türlü sabitleyemiyor kendini. Şehirde dolaşırken de ağı ıskalayıp duvara tutunmak zorunda kaldığınız anlarda neresi aşağı, neresi yukarı anlamanız bir iki saniyenizi alabiliyor. Oyun boyunca bu kamerayı düzeltme çabası insanı yoruyor. Bir de varolan grafik hataları kamera ile birlik olduğunda vay halinize. Grafik ayarlarını biraz yukarılara çektiğinizde oyunun görsel olarak başarılı olduğunu söylemek mümkün. Örümcek Adam oyunda göze en iyi görünen şey. Kalitesinin yanında animasyonları da gayet akışkan ve esnek duruyor. Ancak geri kalan her şeyi biraz gölgede bıraktığı kesin. Grafik hataları genelde bir binanın dokularının kaybolması ya da düşmanlarınızın duvarın içine saplanıp kalması gibi kabul edilebilir şeyler. Sabrınızı sınayan tek sorun zaman zaman grafikleri yarıp şehrin dibine düşmeniz ve ortalıkta kukla bebek gibi sallanıp durmanız. Haliyle bir önceki save'den devam etmeniz gerekiyor. İstediğiniz an save alabiliyor olmak iyi ama görev anında alacağınız save'ler sizi görev öncesinde neredeyseniz aynen oraya postalıyor. Zorlandığınız bir görevin tam orta yerinde, iyi gidiyor derken, Manhattan'a dipten bakmaya başlamak pek hoş değil. Hoş olmayan diğer bir konu ise oyunun Shader 3 desteklemeyen kartlar ile çalışmıyor olması. Ekran kartı diye direten oyuna istediğini verdikten sonra bile karşılığını alamamak can sıkıyor.

YE ONU VENOM!

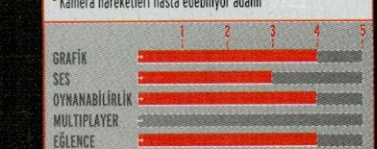
Can sıkıntımızı en çok gideren karakter elbette oyun boyunca yanımızdan ayrılmayan Bruce Campbell (Evil Dead). Önceki oyunlarda olduğu gibi bize kısmen yol gösterirken, dalgasını geçmeye devam ediyor. Adamın o an içinde bulunduğumuz evrenle alakasının neredeyse sıfır olması ve sürekli üstünüze gelmesi, sizin de ortamdan kopup gülmeye başlamanıza neden olabiliyor. Diğer aktörlerin aksine Bruce seslendirmeleri de "burada ne işim var benim" havasında değil. Seslendirme biraz baygın olsa da bizi pek alakadar etmiyor. Ağımız ve gökdelenlerimiz var sonuçta. Müzikler de pek fena sayılmaz. Yer yer küt diye durması dışında pek bir sorun yok.

Bahsettiğimiz bir iki bug'ı dışında baş ağrıtacak pek bir şey yok ortada. Gerisi sizin azminize kalmış. İlla da senaryo diye kastırmaması oyunun en güzel yanlarından biri. Ayrıca bir önceki oyun gibi 3-5 yaş grubu muamelesi de görmüyorsunuz. Şehir daha canlı ve hareketli. Eğer bir gamepad sahibiyseniz kontroller de sorun olmaktan çıkıyor ve kamera ile daha az uğraşıyorsunuz. Oyun yeni nesil konsol sürümleri kadar başarılı, hatta bazı açılardan daha iyi olduğunu bile söyleyebiliriz. Örümcek sevenler ve Tobey Maguire'a katlanabilenler familyasındansanız, sıkılmadan uzun süre oynayabileceğiniz bir oyun Spider-Man 3. Yine de ilk oyun hala favorim. Sağda solda ağlarınızı bırakmayın, valide hanım kızar sonra. L



LEVEL KARNESİ

+ Ağı yine kafamıza göre atabiliyoruz
+ Birden fazla senaryo
+ Oyun süresi uzun
+ Dayatma yan görevler yok
+ Spidey görsel olarak muhteşem
- Shader Model 3.0 desteği olmayan ekran kartlarıyla çalışmıyor
- Seslendirmeler ruhsuz
- Senaryo doğru dürüst işlenmemiş, oyundan kopmak çok kolay
- Kamera hareketleri hasta edebiliyor adamı



☑ PC ☑ PS2 ☑ PS3 ☒ PSP ☑ Wii ☒ DS ☑ Xbox 360

Önceki oyunları sevdiyseniz bunu da seveceksiniz. Bir önceki oyunda yaratılan hayal kırıklıkları ortadan kalkmış. Şehir çok büyük değil belki ama hareket

77

- **Tapım:** Beenox - **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat - **Yaş Sınırı:** 13+ - **Minimum Sistem:** 2.8 Ghz işlemci, 1 GB MB bellek, 256 MB Ekran Kartı, 6.2 GB HD alanı - **Önerilen Sistem:** 3 Ghz işlemci, 1 GB bellek, 512 MB Ekran Kartı, 6.2 GB HD alanı - **Web Sitesi:** www.sm3thegame.com

FRONTLINE
FIELDS OF THUNDER

Olgay ERTEZ olgay@level.com.tr

RUS STEPLERİNDE SAPLANIP KALAN İKİ ULUS, BİNLERCE ASKER VE ACIMASIZ BİR SAVAŞ

"... ÜSTÜM BAŞIM PİSLİK İÇİNDE TUGAY KARARGÂHINDAN İÇERİ GİRDİM. *İçerisi karmakarışıktı. Oradan oraya koşturan askerler, çalan telefonlar, onca gürültü... Alay komutanının odasına doğru ilerledim. Odada Albay Kurtz, Albay Schenk ve Albay Klunge hararetle bir şeyler tartışıyordu. Hiç kimseye bakmadan içeri girdim ve elimde tuttuğum emir kâğıdını masaya fırlattım. Dimdik ve kararlı bir şekilde sordum: "Bu ne demek oluyor efendim?" Albay ayağa kalktı ve "Kendinize gelin binbaşı!" diyerek beni uyardı. Sinirden suratı kıpkırmızı olmuştu. Bense yumruğumu ve dişimi sıkmış, patlamamak için kendimi zor tutuyordum. Kimsenin ağzını bıçak açmıyordu. Sessizlik Albay Schenk'in kapıyı kapatıp söze başlamasıyla bozuldu; "Binbaşı! İki gündür konumunuzu teyit etmemişsiniz, taburunuz altıncı mekanize piyade tugayı ile batı kanadından yapılan ani baskına da katılmamış ve en kötüsü adamlarınızı emir verilmediği halde cephe gerisine kaydırmışsınız..."*

Bir an gözlerim doldu. Kendimi tutamayıp "Siz ne dediğinizin farkında mısınız!" diye çıkıştım; "Adamlarım aktif cephenin tam yedi kilometre ilerisinde, üç ve dördüncü WPRA zırhlı piyade alayı tarafından sarılmış durumda ama buna rağmen çemberi yardılar ve çarpışmaya devam ediyorlar. Siz hangi emirden bahsediyorsunuz!" Schenk bir an duraksadı: "Luftwaffe'den böyle bir teyit almadık?" Saçmalık!

Kurtz araya girerek, "Kim size bu kadar ilerlemenizi söyledi!" diye sordu. "Şartlar!" diye cevap verdim. "Mevzimi koruyup, düşmanın karşı atağını bekleseydim bütün taburu kaybedecektim... Siz olsanız ne yapardınız?" Albay başını öne eğdi ve hiçbir şey söylemeden tuğgeneralin odasına koştu. O saatten sonra artık ben de ne olacağını bilmiyordum. Belki sadece sicilime bir uyarı işlenir, belki rütbem düşürülürdü, belki de askeri mahkemede yargılanır, hatta idam edilirdim... Her şey mümkündü..."

FANTASTİK BİR EVREN

İkinci Dünya Savaşı, tıpkı Orta Dünya gibi, WOW gibi fantastik bir evrendir aslında. Orada zaman 1940-1945 yılları arasında sıkışıp kalmıştır. Savaş asla bitmediği gibi, savaşın sonucu da bir türlü değişmez. Ama buna rağmen o evrende çatışmalar, savaşlar, taktikler tekrar tekrar yaşanır. Biz oyuncular bu fantastik evreni konu alan oyunlara kısaca gerçek zamanlı İkinci Dünya Savaşı stratejileri deriz. Genellikle isimleri "Blitzkrieg" ve "Sudden Strike" gibi kelimelerin türevlerinden oluşur. Bazen de oyun yapımcıları, bizi Frontline gibi isimlerle şaşırtmaya çalışır. Tabii biz oyuncular da çok saf olduğumuzdan, kırpılmış Blitzkrieg II'yi afiyetle Frontline: Fields of Thunder diye yeriz.

Hangisine yanayım bilmiyorum; yıllardan beri yakımızı bırakmayan İkinci Dünya Savaşı fenomenine mi, yoksa bitmeden tükenmeden senelerden beri önümüze konan aynı oyuna mı? "Hadi canım, artık o kadar da değildir" dediğinizi duyar gibiyim ama öyle. Frontline: Fields of Thunder, Blitzkrieg II'nin bayağı bir kırpılıp kuşa çevrilmiş, hafif de modifiye edilmiş bir ara versiyonu sadece. Eklenti paketi de değil, yepyeni bir oyun da değil,

Konvoyumuz Krovo köyünde 15 dakika ihtiyaç molası vermiştir.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Gerçek Zamanlı Strateji

İÇERİK İkinci Dünya Savaşı'nın en kanlı cephelerinden Kursk'de başlar hikaye ve Almanların Berlin'e kadar geri çekilmesiyle son bulur. Sonrasını hepimiz biliyoruz zaten.

KARŞILAŞTIRMA

CODENAME PANZERS PHASE ONE	%84
BLITZKRIEG 2	%80
FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER	%56

arada derede deneysel bir çalışma işte. Peki bu deneysel çalışmada bizim sabrımızdan başka neleri denemişler?

Blitzkrieg II'de İkinci Dünya Savaşı'nda geçen hemen hemen tüm cepheler varken, Frontline sadece Rusya cephesini konu alıyor. Bu yüzden oyunun hikaye modu açısından daha rafine olduğunu söyleyebiliriz. Zaten oyuna Kursk Savaşı ile dalıp, bir türlü çıkamıyoruz. Haliyle oyunda da sadece Alman ve Rus güçlerini yönetebiliyoruz. Almanları oyunda kara ordusu Wehrmacht, Rusları ise halk ordusu WPRA (RKKA) temsil ediyor.

SAVAŞTAKİ İLK GERÇEK KAYIPLARDIR

Kırpılan sadece cepheler ve ülkeler değil. Blitzkrieg II'deki birim yönetimi ve general atama ekranları da yapımcıların gözüne batmış ve onlar da ortadan kaldırılmış. Oysa bu yönetim ekranlarında Blitzkrieg II'de bir savaşa girmeden evvel yanımıza alacağımız güçleri seçebiliyor ve onlara generaller atayabiliyorduk. Daha sonra bu generaller rütbe alıyor, birimler de modernize olup gelişiyorlardı. Mesela oyun boyunca tank odaklı saldırılar düzenliyorsak kullandığımız tanklar gelişiyor ve atadığımız general rütbe atladıkça alabildiğimiz birim sayısı artıyordu. Ama artık bu sistem yerine oyunun bize verdiği birimlerle işi çözmek zorundayız. Görev seçim ekranı da daha lineer hale getirilmiş. Önceden ana görev haritasındaki hedeflere istediğimiz sırayla saldırabilirdik. Artık bu da pek mümkün değil. Onun yerine tarihsel sırayı izlemek zorunda kalıyoruz. Kısaca oyun bize makro konularda hiçbir seçim hakkı tanımıyor.

KAYBOLAN STRATEJİ

Mikro strateji konusunda da durum pek iç açıcı değil. Çünkü oyun bizi elimizdeki sınırlı sayıdaki birimle, sadece verilen göreve odaklanmaya zorluyor. Görevden ne kadar uzaklaşırsak ve haritada ne kadar dağılırsak, o kadar batağa saplanıyoruz.

Diğer yandan görevler çoğunlukla "mevzileri ele geçir ve tut" şeklinde. Belli ki haritanın tamamını ele geçirmek zorundayım, düşmanı ikiye bölüp ani baskınlarla yok etsem olmaz mı? Olmaz çünkü oyunu kendi istediğimiz gibi değil, oyunun istediği şekilde oynamak zorundayız. Mesela burnumuzun ucundaki köyü gafil avlamak için doğrudan saldırmak yerine, cinlik edip etrafından dolanarak saldırmayı düşünebiliriz. Ama büyük ihtimalle bu hareket hüsranla sonuçlanacaktır. Çünkü oyunda, kilit noktalar dışına maalesef çıkamıyoruz. Çıktığımız anda da tepemize biniveriyorlar. İşler bu kadar zorken, eğer gösterilen adımları izlersek hedef köyün biraz ilersindeki düşman birliği de bizi görmemezlikten geliyor. Garip ama gerçek...

HER ŞEYİN BİR NEDENİ VAR

Bölümler aslında eskisine oranla çok daha zor. Oyunun da en büyük iddiası da bu zaten, tarihle paralel, gerçekçi ve zor görevler. Elinizdeki az birimle çok işler başarmak için saatlerinizi harcayabiliyoruz. Diğer yandan elimize hiçbir birim nedensiz verilmiyor. Yani üç adet anti-tank silahı veriliyorsa kesin kullanılacak ve bir yerde mutlaka işe yarayacak demektir.

Laf aramızda oyuna birkaç yeni birim de eklenmiş ama fark yaratacak kadar değil. Görev tasarımları radikal olmasa bile haritalar oldukça detaylı. Zaten detayları yüzünden bu oyunu yıllardan beri bıkıp usanmadan oynuyorum. Rus steplerini, küçük daça evlerini, fabrikaları, tarlaları, hatta ipte asılan çamaşırları bile en ince ayrıntısına kadar oyuna aktarıp, ortamın buram buram Rusya kokmasını sağlamışlar. Seslendirmeler ve ses efektleri ise çok başarılı. Zaten bu konuda eskiden de hayrandık, şimdi de bir şey değişmemiş. O yüzden atmosfere zerre laf ettirmem. Cidden adamlar işi biliyor.

GÜN BATARKEN

Takdir ettiğim tek değişiklik ise arabirimde olmuş. Renklendirme ayıbı arabirim tuşları en sonunda kaldırılmış. Yeşil ve sarıdan oluşan yeni arabirim çok şık gözükmese de gayet sade ve yerinde bir seçim olmuş.

Her ne kadar Frontline, Blitzkrieg II'nin kırpılmış hali olsa da, makro ve mikro stratejide bizi sınırlasa da hâlâ karşısında saatler harcayabileceğiniz, kendini oynatabilen bir oyun. Ama özünden pek çok şeyi kaybettiği de açık. Buna katlansam da ikinci bir tekrar oyununa dayanabilir miyim, işte orası meçhul... L

ALMANLARIN KAYBETME NEDENLERİ VE T-34 MUCİZESİ

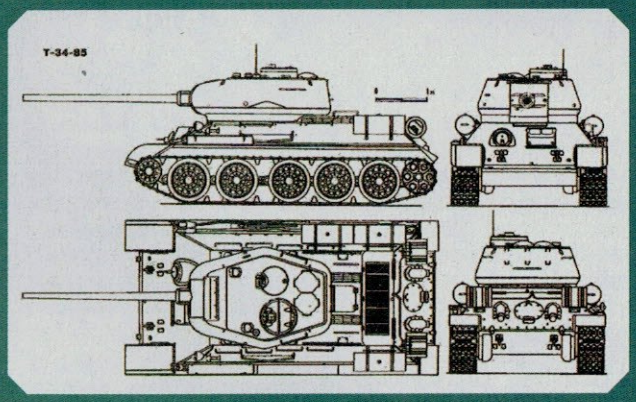
Almanların Doğu (Rusya) cephesini kaybetmesinin sebepleri:

İkmal Yollarının Uzunluğu: Cepheye en yakın üretim noktası 800 km uzaklıktaydı. Cepheye mühimmatın ulaşması ise en az üç gün sürüyordu. Sürekli bombalanan tren rayları da bu süreye tuz biber ekiyordu. Wehrmach, yaz-kış mühimmat ve erzak sıkıntısıyla baş etmek zorundaydı. Oysa Rusların fabrikaları cepheye o kadar yakındı ki montajı biten tankın deposunu doldurup, aynı gün cepheye sürebiliyorlardı.

Alman Endüstrisinin "Az ve Öz" Mantığına Göre Üretim Yapması: Alman mühendisliğinin kusursuzluğu savaşın kaybedilmesine neden oldu. İnce ve karmaşık mühendislik, ortaya mükemmel silahlar çıkarırken üretim miktarının artmamasına, üretimin çok maliyetli olmasına, hammadde sıkıntısına ve kullanım zorluklarına neden oldu. Silahların karmaşıklığı yüzünden kullanacak askerlerin eğitim süreleri uzadı.

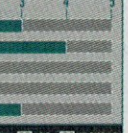
Almanların Rus Askeri Gücünü Hafife Alması: Savaşın başında, dağınık taktiklerden ötürü bir vurgun yiyen Ruslar, savaş içinde evrim geçirdi. Almanlar bu evrimi göremedi ve Rusların sadece düzensiz dalgalarla saldırı yapabilecekleri, asla koordineli bir saldırı yapacak teknik beceriyi geliştiremeyecekleri düşüncesinden vazgeçmediler. Bu hatanın bedelini Alman ordusu, tek hareketle Berlin'e kadar süpürülerek ödedi.

T-34 Tankı: Alman tanklarından çok daha hafif, çok daha hızlı, çok daha ucuz ama eğimli zırh teknolojisi ile en az onlar kadar etkili ve ölümcül. Alman tanklarının en büyük handikabı hantal oluşları ve yüksek çaptaki topları nedeniyle durarak ateş etmeleriydi (88 mmlik topa sahip Tiger'lar, el freni çekildikten sonra ateş edebilirlerdi). Oysa T-34'ler 76.2 mm topları sayesinde hareket halinde bile ateş edebiliyorlardı. Ayrıca oldukça hızlı üretilebiliyorlardı. Öyle ki Ruslar savaş sırasında 50.000'den fazla T-34 tankı üretmişlerdi. Bu rakam Almanların 1.850 Tiger tankının başa çıkabileceğinden çok daha fazlaydı.



LEVEL KARNESİ

+ Buram buram Rus stepleri kokan bir atmosfer
+ Temiz ve sade arayüz
+ Yeni birimler
- Blitzkrieg II serisinin kötü bir tekrarı



☑ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ XBOX360

Blitzkrieg II oynamak varken aklınızdan bile geçirmeyin. Yine de oynamaya mecbur hissediyorsanız Allah kurtarsın.

56

→ **Yapım:** N-Game Studios → **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok → **Yaş Sınırı:** +12 → **Minimum Sistem:** 1.5 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 1 GB HD alanı → **Önerilen Sistem:** 2.4 GHz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı, 1 GB HD alanı → **Web Sitesi:** www.paradoxplaza.com

The Lord of the Rings Online™

Shadows of Angmar™

LEVEL HIT

ORTA DÜNYA HAVASINI SOLUMANIN EN ONLINE YOLU

GÖKER NURBEYLER goker@level.com.tr

RYO'LARIN TEMEL AMACI ne özel ne de toplu taşıma araçlarıyla gidilemeyecek hayal dünyamıza ulaşmamızı ve asla yaşayamayacağımız maceralara ortak olmamızı sağlamaktır. Birilerinin yalnız yaşamanın insana göre olmadığını fark ettiği Ultima Online'dan beri bu sanal topraklarda tek başımıza at koşturmak zorunda değiliz. O günden beri artık ister uzayın boşluğunda ister karanlık fantezi diyarlarında gönlümüzce turluyoruz. Bunca yıl çeşit çeşit evren dolaşırken fantazyanın miladı sayılan ve halen gelmiş geçmiş en detaylı dünya kabul edilen Orta Dünya'ya (OD) niye yolumuzun düşmediğini merak ederdim. Merakıma son veren DVO uzmanı Turbine'e (Asheron's Call serisi ve Dungeons&Dragons Online) teşekkürlerimi sunarak kendimi Eriador'a atıyorum.

Oyunumuz daha önce Middle Earth Online adıyla başlayan ve iptal olan projenin hayata dönüşü. Adı tahmin edebileceğiniz gibi daha geniş kitlelerin ilgisini çekecek şekilde değiştirildi. OD'de geçen bir oyunda doğal olarak Yüzük Kardeşliği'ni görmek ve hikâyeyi bozmayacak derecede davalarına dâhil olmak istenecektir. Bu istek oyunun duyurulmasıyla birçok OD severe mutluluk ve endişeyi aynı anda yaşattı. Oyun bir DVO olduğu için gözlerinin önüne etrafta koşturan büyücüler, hobbit kovalayan elfler ve Saruman kesmeye giden tipler geldi. Allahtan, yapımcı Turbine nasıl bir yükün altına girdiklerinin farkındaydı. Hatta Tolkien'in eserlerinde kötü tarafın ayrıntılarının iyiler kadar açık olmadığını öne sürerek kötü karakterleri canlandırmamızı engellediler. Hatta bu nedenle, alışkın olduğumuz bir PvP oyunculuğu LotRO'da uzak tutuldu (bu açık, PvMP ile kapatılmaya çalışılmış, ayrıntıları ileride). OD temalı bir oyunda atılması en mantıklı olan adımı atarak oyunu PvE üzerine kurdular ve oyunculara kendi maceralarını yaşama fırsatı verdiler. Daha Elrond'un evini ve hobbit'lerin köyünü gördüğünüzde nerede bulunduğunuzu hissediyorsunuz. Eğer amacınız üstünüzü parlak eşyalarla donatmak değil de OD havasını solumaksa emin olun LotRO bunu sağlıyor. Görevler ve Story Instance adı verilen, dönemin yan hikâyelerine tanık olduğumuz bölümler OD havasını solumamızı sağlıyor. Tek Yüzük yolculuğuna devam ederken siz ve arkadaşlarınız Angmar'dan yükselen Nazgul tehlikesiyle yüzleşiyorsunuz. Maceranız sırasında yolunuz yer yer Yüzük Kardeşliği üyeleri ile de kesişiyor. Tabii orijinal hikâyeyi bozmayacak şekilde.

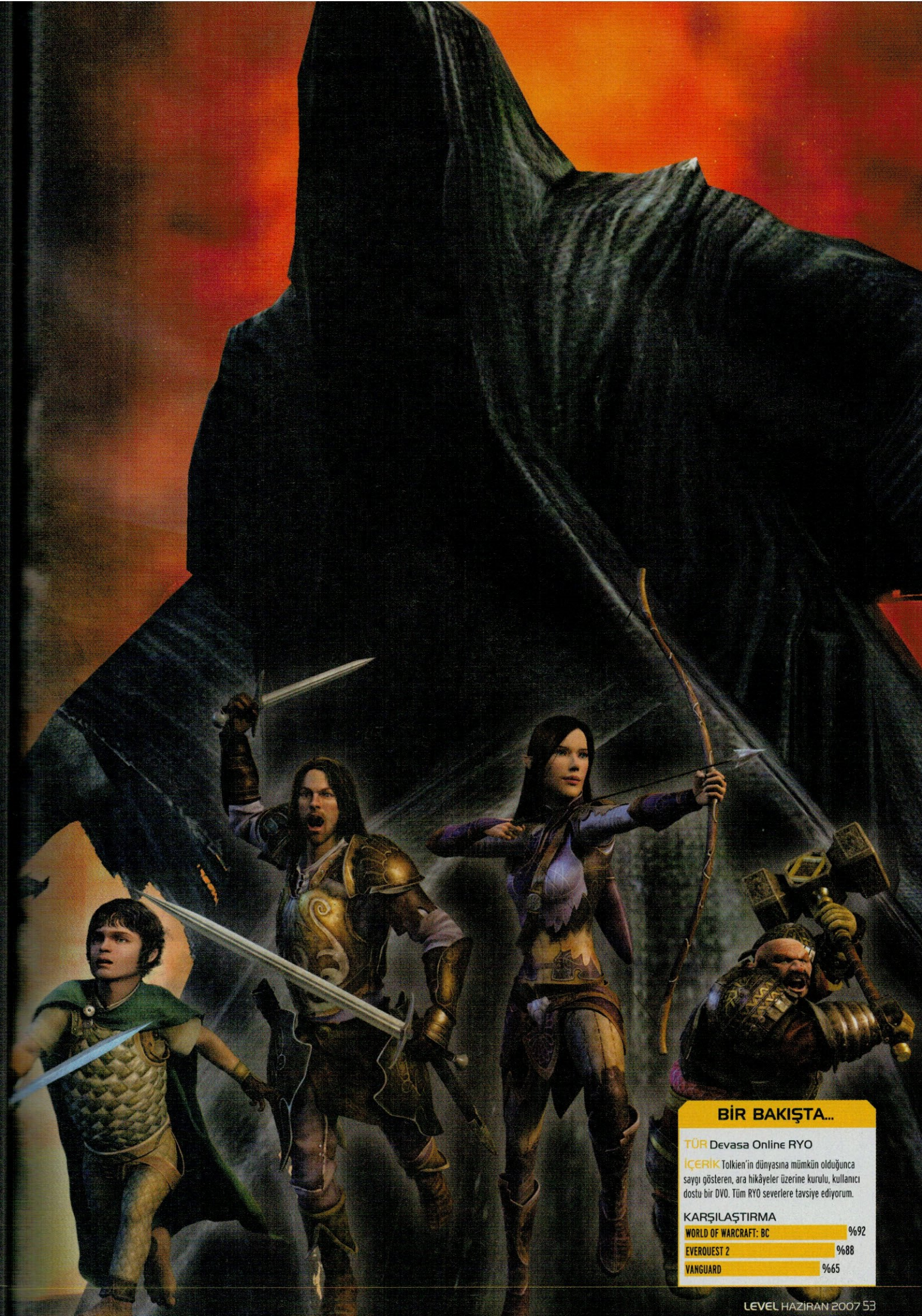
MADEM ORKSUN, LOTRO OYNA KORKSUN

LotRO, şimdilik yalnızca Eriador topraklarını kapsıyor. Kalan bölgeler ek paketler ve yamalarla oyuna eklenecek. LotRO'nun oynanabilir ırkları OD'nin iyi ırkları olan Cüce, Elf, İnsan ve Hobbit'ten oluşuyor. Önceki RYO deneyimlerimizden tanıdığımız roller LotRO'da yedi sınıfa dağıtılmış durumda. Oyundaki sınıflar ve ana rolleri şu şekilde: Guardian (Tank), Champion (Dps/AoE), Captain (Buff/Destek), Minstrel (Healer/Buff), Burglar (Debuff/Conjunction), Hunter (Nuke Dps) ve Lore-Master (Crowd Control). Oyun bizi olaylara dâhil eden tutorial tadında bir instance'la başlıyor. Eksik bir sınıfın keyfimizi bozmaması için sınıfların birbirinin yerini az çok kapaması sağlanmış. Öneğin Minstrel eksiğiniz varsa Captain ve Loremaster'lı bir grup aynı görevi biraz daha zorlansa da tamamlayabilir. Bu arada Captain'in heal'ına güvenip Minstrel ve beş Captain içeren bir gruba yönelmeyin. Biz denedik, fena gümledik.

FELLOWSHIP OF THE DEED

LotRO bir DVO'nun sahip olabileceği hemen her türlü (1500'den fazla) görevi oyuncuya sunuyor: Öldürme, koruma, toplama, savunma, kayıp eşyaları bulma. Bunlar oyuna düzgün şekilde yedirildiğinden baymıyorlar da. Zaten oyunun en güçlü özelliği sinematik havasında instance ve görevleriyle oyuncuyu çekip alması. Oyundaki ana görevlerin çoğu için bir gruba (oyundaki adıyla Fellowship) ihtiyacınız oluyor. Fellowship'lerin beraber yapabileceklerini üç ana başlıkta toplayabiliriz: İlk olarak belirli bir yaratığı kesme ve kamp basma gibi grup görevlerini sayabiliriz. İkinci olarak senaryoyu tamamlayan instance görevleri bulunuyor. Adventure Instance'ları olarak adlandırılan nispeten zor instance'lar ilginizi >>

Conjunction'lar zor dövüşleri kolaylaştırırken oyuncuyu Fellowship kurmaya ve grup oyununa yönlendiriyorlar.



BİR BAKIŞTA...

TÜR Devasa Online RYO

İÇERİK Tolkien'in dünyasına mümkün olduğunca saygı gösteren, ara hikâyeler üzerine kurulu, kullanıcı dostu bir DVO. Tüm RYO severlere tavsiye ediyorum.

KARŞILAŞTIRMA

WORLD OF WARCRAFT: BC	%92
EVERQUEST 2	%88
VANGUARD	%65

TAKIM İŞİ GİBİSİ VAR MI?

Fellowship'in diğer DVO gruplarından farkı, Conjunction olarak adlandırılan koordine saldırılara izin vermesi. Final Fantasy XI'i ve EverQuest 2'yi (Heroic grup) bilenler sistemi anımsayacaktır. LotRO'da bir Fellowship'deyken yapılan saldırılar kırmızı, sarı, yeşil ve mavi olarak dört renge ayrılıyor. Bir Conjunction aktif hale geldiğinde ekranda farklı renklerde taşlar beliriyor. Taşlar belirdiğinde tüm grup aynı renk saldırıyı yaptığında çeşitli avantajlar elde ediyoruz. Bunları özetleyelim:

Kırmızı (Ent's Strength): Verilen direkt hasarı artırır.
Sarı (Spider's Guile): Verilen DoT hasarını artırır.
Mavi (Stallion's Spirit): Power'ınızı (Mana/enerji) artırır.
Yeşil (Eagle's Cry): Morale'inizi (HP) artırır.

Oyuncular bu koordine saldırılara alıştıkça kombo havasında daha kompleks saldırılar yapabiliyorlar. Örneğin birkaç farklı rengi doğru sırayla yaptığınızda hem görsel hem de sonuç olarak tatmin edici bir bitiriş hareketi tetikleniyor. Conjunction'lar yapım tarzı ve sonuçlarıyla oyuncuları grup oyununa itiyor. Bu da bir DVO için ciddi bir artı. Bu arada Burglar'ları mutlu edecek haberi vereyim: Conjunction saldırılarını Burglar tetiklediği için grupta bir adet Burglar bulunması şart. Böylece Burglar Minstrel'den sonra yerini garantileyen ikinci sınıf oluyor.

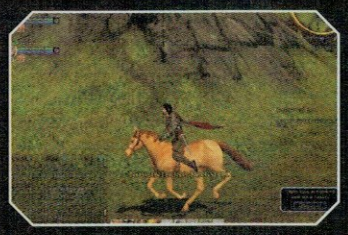
Gandalf LotRO'da en sık karşılaştığımız kahramanlardan biri.

>>çekecektir. Bunlara örnek olarak Great Barrows (Barrow Downs) ve Angmar görevleri verilebilir. End-game instance'ları tahmin edebileceğiniz gibi oyundaki en iyi eşyaları barındırıyor, buna karşılık başarı için çok daha koordine bir grup ve deneyim gerektiriyorlar.

Grinding'in tamamen sıfırlandığı bir DVO henüz görmedik. LotRO belki bir istisna değil fakat yapılacak grind'i Deed adını verdiği sisteme dâhil ederek en mantıklı şekilde bağlayan oyunlardan biri olmuş. Deed, oyun sırasında bir mesajla oyuncuya belirli bir hedef verip buna göre ödüllendiren bir sistem. Bu hedefler bir yaratık türünden bol sayıda kesmek, çeşitli bölgeleri keşfetmek veya birtakım görevleri tamamlamak olabilir. Deed'i tamamladığınızda ilgili unvanı almaya hak kazanıyorsunuz ve adınız diğer oyunculara bu unvan ile gözüküyor. Deed'in asıl güzelliği ise karakter özelliklerini artıran ve Trait adı verilen sürekli buff'lar sağlaması. Örneğin görev üstündeyken birkaç tane haydut temizledim. Ekrana gelen bir mesaj Brigand Slayer Deed'ini açtığımı yazıyordu. Yolumun üstündeki haydutları temizlemeye devam ederek görev bölgeme ulaştım. Görevi tamamladığımda Defender of the Halls unvanını alacak kadar adam kesmiştim. Aynı yolu spawn olanları kese kese geri döndüm. Görevi sahibine vermeden çevreyi turlayarak kestiğim mob sayısını artırdım. Deed tamamlandığında Justice trait'ini almaya hak kazanmıştım. Bana en yakın Bard'a giderek trait'i aktif trait listeme aldırdım.

Deed'ler ne kadar kapsamlı ve zorsa karşılığında gelen trait de aynı kalitede oluyor. Bu nedenle birçok oyuncu görev ve level peşinde koşmayı bırakıp deed ve trait tamamlamaya yönelebiliyor. Olay biraz da hangi deed'in hangi bölgede olduğunu öğrenmekten geçiyor. Bunun dışında çeşitli

Level forumdan Odiflame, "Bağırma lan adi trol!" çığlığı ile STR'ye +10 alıyor.



deed'leri tamamlayarak trait'lerin üst versiyonlarını alıyoruz. Mesela Breeland'daki Barghest Slayer ve North Downs'daki Warg Slayer'ı tamamladığımızda Rank 2 Determination trait'ini öğreniyoruz. Bunlar dışında tek Rank'dan oluşan sınıfa ve ırka özel trait'ler de bulunuyor. Level 41'den sonraysa diğer karakterlerden farklılaşmanızı sağlayan yetenekler veren legendary trait'ler alınabiliyor. Deed sayısına karşılık az sayıda trait alabilmek karakterlerin farklılaşmasına yol açıyor. Aynı zamanda oyunu daha taktiksel hale getiriyor. Diğer bir Loremaster arkadaş dps ağırlıklı bir trait serisi hazırlarken ben crowd control yeteneklerime katkısı olacak bir el hazırlamayı tercih ettim. Deed'ler ile karakterler devamlı aktif kalıyor. Bence bu sistem "Köyü kurtlar bastı, git 80 tane kes gel" denmesinden çok daha mantıklı. Yaratık kesme görevleri bayarsa muhabbeti iyi bir arkadaşla yapmayı deneyin. Ya da RP sunucularında oynayarak OD'de rol yapmanın keyfini çıkarabilirsiniz.

EKMEĞİNİ TAŞTAN ÇIKARMAK

LotRO duyurulduğundan beri üzerinde durulan bir diğer özellik gelişmiş, detaylı mesleklerdi. Kabul, seçenekler gerçekten de zengin: Maden çıkarabilir, odun kesebilir, çiftçilik yapabilir veya kadim eşyalar arayarak üzerlerinde çalışabilirsiniz. İsterseniz silah, zırh ve iksir üretebilirsiniz. Meslekleri kasabalarda uzmanlarından öğreniyorsunuz. Yeni tariflerin yaratıklardan düşmesi dışında mesleğin belirli dallarında uzmanlaşıp üst kademelerine atlayabiliyorsunuz. LotRO'da diğer DVO'lardan farklı olarak Vocation adında üçer meslek içeren iş grupları bulunuyor. Örneğin Armorer Vocation'ı için Prospecting, Metalsmithing ve Tailor mesleklerine sahip olmanız gerekiyor. Bir Vocation'a karar verdikten sonra şehirlerde bulunan Master of Apprentice ile konuşarak almanız gerekiyor. Oyunun başlangıç bölgesinden çıktıktan sonra alacağınız meslek görevleri sizi buralara yönlendirecek. Değişik bir şey istiyorsanız Historian'ı (Farmer, Scholar,Weaponsmith) öneririm. Daha önce bir DVO'da tarihçi olduğumu hatırlamıyorum.

KÖTÜYÜM BEN KÖTÜYÜM, KÖTÜYÜM

Kötü tarafla oynamak için şehirlerdeki Scrying Pools'a giderek kötü karakterlerden birini seçiyor ve Ettenmoors'a ışınlanıyorsunuz. Kötü karakterlerden birini almak için en az level 10 olmanız şart. Orc Ravager, Warg Stalker, Uruk Warleader, Uruk Blackarrow ve Spider Weaver arasından seçtiğiniz karakterler level 50 olarak hazır yeteneklerle birlikte geliyorlar. Ancak savaştıkça destiny denilen puanları biriktirerek ek özellikler satın alabiliyoruz. Destiny ile ana karakterinize çeşitli buff'lar da alabilirsiniz. Bunun dışında kazanılan infamy ile rütbeniz yükseliyor ve bununla çeşitli eşyalar alabiliyorsunuz. PvE ağırlıklı bir oyuna canlılık katmak açısından güzel bir fikir. Fakat henüz ciddi denge problemleri bulunuyor. Level 50 bir örümcekle orku kolayca biçen level 48 cüceyi görünce bu karara vardım. Buna rağmen kötü karakterlerle bir raid oluşturup düşman kalelerine saldırmak çok eğlenceli. Oyundaki level 50 sayısı arttıkça Turbine'in oyuncuları ödüller ile buraya çekeceğini tahmin ediyorum. Destiny puanları bile end-game instance'larına girmeden buff'lanmak isteyenleri çekebilir.

Level 10 karakterinizi Scrying Pool'a götürerek Level 50 bir kötü karakter seçebilirsiniz.

Meslekler için gerekli alet edevatı Provisioner'lardan edinebilirsiniz. Mesleğinizi icra edeceğiniz Forge, Workbench, Study ve Stove şehirlere dağılmış durumda. Sistem teorikte iyi düşünülmüş fakat pratikte ciddi problemler var. Öncelikle aşçılık ve çiftçilik gibi katkısı minimum olan eğlencelik meslekleri bir yana koyalım. Bir kere üretilen eşyalardan çok daha iyilerinin düşmesi akla "niye üreteyim, kim alacak?" gibi sorular getiriyor. Burada ekonomik problemlerin de rolü var. Oyunda para kazanmak kolay değil, buna karşılık aldığımız hizmetler pahalı ve yüklü harcamalar yapmamızı gerektiriyor. Buna çözüm olarak kimi oyuncular kendi aralarında bir havuz oluşturarak birbirlerine ihtiyaçları olan malzemeleri sağlama yoluna gidiyorlar. Bu arada bunu söylemek üzücü ama duyduğum kadarıyla LotRO içine de ufaktan Çinli Farmer'lar sızmaya başlamış. DVO türü bir gün yara alırsa bu yüzden olacak.

Yukarıda da bahsettiğim gibi Lore'un korunması için alıştığımız tarzlarda bir PvP LotRO'da bulunmuyor. Bunun yerine Monster Play (PvMP) adında bir sistem geliştirilmiş. PvMP'de level 40 sonrası karakterinizle oyunun yegâne PvP bölgesi olan Ettenmoors Battleground'una giderek kötü taraftaki oyuncularla kapışabilirsiniz.

HAYVANLAR OMUZ OMUZA

Yapımcı Turbine'in DVO deneyimini, LotRO'nun pek çok ayrıntısında görmek mümkün. Örneğin iletişim pencerelerini istediğimiz şekilde düzenleyebilmemiz büyük kolaylık sağlıyor. Başarılı LFG sistemi sayesinde kolay kolay yalnız kalmıyoruz. RP'yi bozmadan bir şey sormak isterseniz **/ooc** (OutOfCharacter) kanalı ile rahatça yardım alabilirsiniz. Görev notları da fazlasıyla açıklayıcı. Toplama görevlerinde toplayacağınız nesneler, kendilerine yaklaştığımızda parladığından saç yoldurmuyorlar. Konuşacağımız kişiler de genelde abuk yerlere saklanmıyorlar. Oyunda şehirlerarası ulaşımı at kiralayarak (kontrolü bizde değil) sağlıyoruz. Level 35'de ise kendi atımızı alıyoruz.

LotRO'nun grafik motoru OD'nin masalsı havasını verme açısından başarılı. Oyun kitap serisinin hakları alınarak hazırlandığından filmlerdeki mekân ve karakter görüntülerini zihninizden silin. Bu OD Turbine grafikerlerinin hayalindeki OD ve gayet de başarılı. Özellikle mimari tasarımlar, yansıma ve gökyüzü efektleri takdirimi kazandı. Animasyonlar da gayet iyi. Bir trol yere vurduğunda kısa süreli sersemlemeniz, Nazgul gördüğünüzde panikle beraber görüşünüzün bulanması güzel detaylar. Eşya tasarımları level 30-35'den itibaren seyre değer oluyor. Yalnız vahşi yaşam adına biraz daha canlılık beklerdim. Üzerime bir ayı çullanmışken çok az ötemde geyik ve tilki kardeşlerin yan yana bizi izlemeleri ilginç bir deneyim. Oyun çok az sayıda bug'la geldiğinden istikrarlı bir oynanış sağlıyor. Yalnız şehirlerde oyun gözle görülür biçimde yavaşlayabiliyor. Tahammül edemezseniz doku kalitesini düşürün. Dinamik olarak kullanılmış oyun müzikleri hoş. Ama ne yalan söyleyeyim, çok daha iyi LoTR müzikleri dinledik. Seslendirmeler savaş sırasında gayet başarılı, onun dışında büyük bir artısı yok.

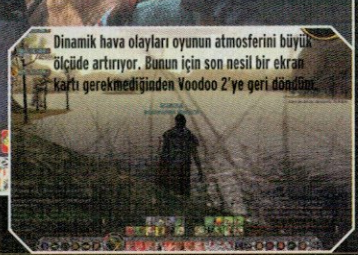
Biriken Destiny puanlarıyla PvMP karakteri için yeni yetenekler veya ana karakterlerimize kısa buff'lar alabiliyoruz. Bu da instance öncesi 2 el PvMP atmayı faydalı

> DEED'LER İLE KARAKTERLER DEVAMLI AKTİF KALIYOR. BU SİSTEM "KÖYÜ KURTLAR BASTI, GİT 80 TANE KES GEL" DENMESİNDEN DAHA MANTIKLI.

DÜNYANIN ORTASINDAYIM

LotRO'yu üstünkörü deneyen bir oyuncu basit bir WoW kopyası olmakla suçlayabilir. Kabul, karakter yönetimi, savaş ve görev sistemleri WoW'u oldukça andırıyor. Benzerlik listesine kimi Story Instance'lar ile Guild Wars'ı da ekleyebiliriz. Fakat taklit damgası DVO uzmanı Turbine'in Orta Dünya'sı için haksız ve fazla sert olacaktır. Çünkü bu özellikler artık DVO türünün standartlarını belirler hale geldi. Kullanıcı dostu LotRO DVO türüne başlamak isteyenler ve kendini casual olarak adlandıran PVE sever oyuncular için güzel bir seçim. Trait, deed ve destiny gibi özellikler oyuncuyu oynamaya teşvik ettikleri için birer artı puan kazandırıyor oyuna. Rahatça söyleyebilirim ki LotRO bugüne dek yaşadığımız en zengin ve en geniş oyun alanına sahip OD deneyimini sunuyor. Bu arada hikâyeyi baltalamıyor ve bize altın sayfalarda okuduklarımızı tekrar ettirmiyor. Bu nedenle LotRO'yu sadece DVO severlere değil, Tolkien'in fantastik dünyasına sevdalı tüm oyunculara tavsiye ediyorum.

Not: High-Level resimleriyle katkıda bulunan Kinship'im Symbelmyne Knights'dan Odiflame, Caladrin (Emre) ve Alistar'a (Evren) teşekkür ederim.



LEVEL KARNESİ

- Yan hikâyeleri ve görevler
- Conjunction&Deed&Trait sistemleri
- PC'yi üzmeden gözlerimizi güldüren grafik motoru
- PvMP
- Başarılı atmosfer
- Kullanıcı dostu
- Crafting ve oyun içi ekonomi sorunlu
- Zayıf PvP
- PvMP dengeleri elden geçmeli
- Yer yer sunucu problemleri

	1	2	3	4	5
GRAFİK					
SES					
OYNANABİLİRLİK					
MULTIPLAYER					
EĞLENCE					

PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ XBOX360

Hiçbir oyunda Orta Dünya havasını bu kadar iyi solumamıştım. PvE ve senaryo ağırlıklı bir DVO arıyorsanız LotRO doğru oyun.

85

→ **Yapım:** Turbine Inc. → **Türkiye Dağıtıcısı:** - → **Yaş Sınırı:** +13 → **Minimum Sistem:** 2.0 Ghz işlemci, 1 GB Ram, 5 GB HD alanı → **Önerilen Sistem:** 3.0+ Ghz işlemci, 2 GB Ram, 5 GB HD alanı → **Web Sitesi:** www.lotro-europe.com

EN DELİKANLI SPARTALI KİM? KRATOS MU, LEONİDAS MI?

[**OLGAY ERTEZ** olgay@level.com.tr]

İTİRAF EDİYORUM. Yaklaşık iki aydan beri üzerimde çeşitli deneyler yapılıyor. İlk önce aşırı dozda *300* verildi bana. Sonra bir oturuşta *God of War* ve *God of War 2*'yi bitirmek durumunda kaldım. Yetmedi şimdi de yoğunlaştırılmış *Ancient Wars: Sparta*'ya maruz bırakılıyorum. Bu iki ay zarfında aşırı kaslandığım, agresif bir kişiliğe büründüğüm, durup dururken "This is Spartaaaaa!" diye bağırdığım, önüme gelene tepik attığım gözlendi, utanıyorum.

Ancient Wars aslında üzerimde abarttığım kadar büyük bir etkiye neden olmadı, şimdi abartmayalım. Nihayetinde standart bir GZS. Hatta ilk oynayışta insan "Aaa aynı Age of" bile diyebiliyor. Antik çağlardaki savaşları konu alması dışında da bir olayı yok garibanın. Sparta, Pers ve Mısır olmak üzere seçilebilen üç medeniyet, üç farklı hikâye ve yeteri kadar uzun oynanış süresi...

SPARTA, ISPARTA'NIN BİR KÖYÜ DEĞİLDİR

Ancak bunlar haricinde türe getirdiği yeni fikirler de yok değil. İlk dikkati çeken, birimleri tasarlayabilmemiz. Üç farklı birim tipi (hafif, orta ve ağır) arasından birini seçerek işe başlıyoruz. Sonra piyadeyse yakın dövüş, okçuysa menzilli silahını seçiyoruz. İstersek ikinci bir silah daha ekleyebiliyoruz. Son olarak da kalkanı seçtik mi tamamdır. Tüm bu seçimlerimiz birimin vuruş kapasitesini, zırhını, ne kadara mal olacağını ve ne kadar sürede üretileceğini belirliyor. Birim üretimindeki maliyeti azaltmak için köylüler, savaşta ölen askerlerin silahlarını da toplayabiliyor. Topladığımız bu silahlarla yeni birimler tasarlayıp çok daha ucuza üretim yapmamız mümkün oluyor.

Peki ya süvari ya da kuşatma araçları yapmak istersek? Süvariler için sadece at, kuşatma için de sadece araç üretiyoruz. Çıkan bu birimlere de piyade ya da okçu yerleştirmemiz gerekiyor. Oyunun bu yapısı dışında en çok özen bina animasyonlarına gösterilmiş. Belli ki her bina ile ayrı ayrı uğraşılmış. Bir birimin üretilirken geçirdiği aşamalar ve özellikle deniz birimlerinin inşası oldukça etkileyici. Nedense oyundaki deniz savaşları, kara savaşlarından daha görkemli geçiyor.

TUHAF ADAMDIR BİZİM LEONİDAS

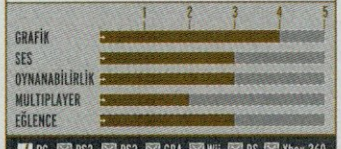
Tüm bunlara rağmen Ancient Wars vasat bir oyun. Zihinsel engelli yapay zekâ, önünde duran düşmana dahi vurmaktan aciz. Sizinle dalga geçer gibi de karşı taraf hep menzilli birimler üretip, bu açığınızdan faydalanıyor. Saldır komutu ile ortalığa çil yavrusu gibi dağılan bir ordu, keşfedilmemiş yerlere gidemeyen birimler de cabası. Ama bunların hiçbiri, üstüne hızla akan düşmana saldırayım derken, alakasız bir yere koşturup naralar atan birimler kadar dehşet verici olamaz. Cidden rezillik.

Tüm bunları bir kenara bırakıp işin strateji boyutuna bir göz atalım ama maalesef o da içler acısı. Üç medeniyetin birimleri arasında taktik açıdan hiçbir fark yok. Asıl acı olan ise zaten taktik yapılamaması. En ucuz, en hızlı üretilen birimden en çok basan kazanır, budur kısaca. Hiç en iyi birimi tasarlayıp, üretmekle de vakit harcamayın. Tüm binaları üretmeniz, gerekli upgrade'leri yapmanız ama en önemlisi bunlar için gerekli kaynakları toplamanız bile en az 45 dakika sürüyor. Siz bununla uğraşırken de biri çoktan ordusunu kurup, tepenize binmiş oluyor.

Haritalar ve görev tasarımları da pek parlak değil. GZS tarihinin hemen hemen tüm klişeleri tek kalemde kullanılmış. Atmosfer ise sadece grafiklerden ibaret. Birim seslendirmeleri için gene hayır kurumlarından eleman çağırılmış. İyi kötü bir müzik var, gerisini de boşverin. Kısaca güzel başlayıp kötü biten bir oyun. Neyse ben *Nine Inch Nails*'ın *Just Like You Imagined* adlı şarkısıyla God of War 2 oynamaya devam edeyim... L

LEVEL KARNESİ

+ Detaylı bina animasyonları
+ Görkemli deniz savaşları
+ Birim tasarlama sistemi
- Kalitesiz seslendirme
- Çileden çıkaran yapay zeka



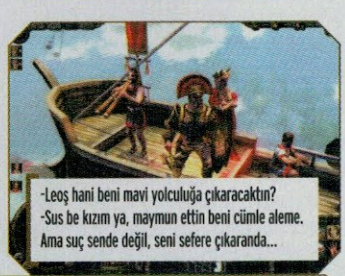
PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Antik çağlarda geçen bir strateji oynama arzusu ile yanıp tutuşmuyorsanız uzak durun.

60

Mısırlı rahipler tapınaktan çıkarken kendi ritüellerini sergiliyorlar.

Hep Persler mi işgal edecek, biraz da Spartalılar yesin...


-Leoş hani beni mavi yolculuğa çıkaracaktın?
-Sus be kızım ya, maymun ettin beni cümle aleme. Ama suç sende değil, seni sefere çıkaranda...

→ **Yapım:** World Forge → **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok → **Yaş Sınırı:** +16 → **Minimum Sistem:** 2.4 GHz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 4 GB HD alanı → **Önerilen Sistem:** 3.0 GHz işlemci, 2 GB bellek, 256 MB ekran kartı, 4 GB HD alanı → **Web Sitesi:** world-forge.com

JESUSKANE jesuskane@level.com.tr

GEOMETRY WARS

MATEMATİK GEREKTİRMEYEN TEK GEOMETRİ SORUSU

DÜNYA SAVAŞLARINDAN DA YILDIZ SAVAŞLARINDAN da sıkıldınız mı? Öyleyse sıkı durun. Karşınızda geometri savaşları. Herkesin pek bayıldığı matematik dersinden fırlayıp, bayılanları ayıltmak üzere geldi.

Xbox oyunlarından Project Gotham Racing 2 dahilinde mini bir oyundu Geometry Wars. Xbox 360 ile tekrar ortaya çıkan geometri savaşları şimdi de konsollardan bilgisayarlarımıza sıçradı. Msn üzerinden satın alınabilen oyunumuzun tek karın ağrısı illa da Windows Vista diye tutturuyor olması. Elbette doğru ağrı kesiciyi kullanırsak, oyun XP'ye de boyun eğiyor. İsminin sonunda "Retro Evolved" gibi bir durum olsa da retronun evrim geçirdiği falan yok. Bildiğimiz shoot em up kendileri. Gözünü kan bürümüş geometrik şekillerin, kapalı bir alanda üstümüze saldırması, bizim de çeşit çeşit makineli tüfek ve bomba ile kendimizi korumamızdan ibaret her şey. Hain kareler ve kalleş üçgenler başlarda sakin sakin hamleler yaparken, kısa sürede kondisyonlarını yükseltiyorlar. Dört bir yandan hızla üstümüze gelmeye başlıyorlar. Kimileri gerçekten evrimini tamamlamış olacak ki vurduğumuzda utanmadan dörde bölünüp üstümüze gelmeye devam ediyorlar. Bütün bunlar yetmezmiş gibi bir de kara delik beliriyor ortamda. Önce seviniyoruz oh tüm düşmanlarımı yutuyor diye. Yeterli sayıda düşmanımızı yuttuğunda ise, patlayıp onlarca daireyi salıyor üzerimize. Biz de sınırlı sayıdaki bombalarımızdan birini kullanıp ekrandaki her şeyi havaya uçurmak zorunda kalıyoruz. Sonra karşımıza kuyruklu daireler çıkıyor. Biz belli aralıklarla bedava bombalar alıyor, daha güçlü makineli tüfekler ediniyoruz. Puana endeksli bu hikaye böyle sürüp gidiyor.

Hipotenüsün isyanı! Yıllarca dik açının karşısında mum olduktan sonra Pisagor'dan intikam alıyor.

NASIL AMA YA?

PC kullanıcıları olarak klavye ve fare ile oynamak durumundayız. WASD dörtlüsü ile ne yöne gideceğimizi belirlerken, fareyle ne yöne ateş edeceğimizi ayarlıyoruz. Ateş etmek için yön tuşlarını kullanmak da mümkün. Ancak oyuna ne kadar alışırsak alışalım bu kontrol sistemi ile çok fazla rahat edemiyoruz. Ayarlar bölümünde PC için Xbox 360 gamepad'i seçeneğini gördükten sonra neden diye sormak anlamsız. Oyunun tüm olayı iki analog ile oynamak. Eğer Xbox 360 sahibi iseniz gamepad'inizi gönül rahatlığı ile kullanabilirsiniz. Ama maalesef her gamepad ile oyunu oynamak mümkün değil.

Oyunu bilgisayarda oynamanın bazı dezavantajları da var. Öncelikle Xbox 360 sürümündeki "Retro" bölümü yok. Ayrıca skorunuzu internet üzerinden yayınlayamıyor, haliyle diğer fanlara (ne fanı ya, haha) caka satamıyorsunuz. Adamlar şu oyunu bile birebir port etmemiş ya, helal olsun diyorum. Diğer tebrik edilecek konu ise bu tür bir oyunun yer yer sistemi kasabiliyor olması. Çok sık olmasa bile FPS'de ciddi düşüşler yaşanabiliyor. Üstünüze deli gibi beşgen, sekizgen yağarken bir anlık takılma iç açılarınızın toplamını ciddi şekilde etkileyebiliyor.

ÖYLE İŞTE!

Sözü fazla uzatmaya gerek yok. Nostalji yapmak isteyenlere, türün hala peşini bırakmamış olanlara, senaryoyla falan uğraşamam diyenlere, kafa dağıtmak isteyenlere ve özellikle bilgisayarın başına geçip saatlerce Solitaire oynayan ebeveynlere tavsiye ediyorum.

LEVEL KARNESİ

+ Shooooooot em uuuuuuup!
- FPS zaman zaman düşüyor.
- Konsoldaki bazı özellikleri çıkartılmış.

GRAFİK
SES
OYNANABİLİRLİK
MULTIPLAYER
EĞLENCE

☑ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ GBA ☒ Wii ☒ DS ☑ Xbox 360

Türü sevenler buyursun buradan yaksın, pek fazla seçeneğimiz olmayabilir ama olsaydı da GW iyi bir seçim olurdu.

60

Yapım: Bizarre Creations → **Türkiye Dağıtıcısı:** - → **Yaş Sınırı:** - → **Minimum Sistem:** 1 Ghz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB Ekran Kartı, 150 MB HD alanı → **Önerilen Sistem:** 1.5 Ghz işlemci, 512 GB bellek, 256 MB Ekran Kartı, 150 MB HD alanı → **Web Sitesi:** www.bizarrecreations.com/gw.php

GALACTIC CIVILIZATIONS II DARK AVATAR

GALAKSİNİN YENİ ZİYARETÇİLERİ, YENİ SORUNLARI VE YENİ BİR KADERİ VAR...

[ÜMİT ÖNCEL umitoncel@gmail.com]

HER GEÇEN GÜN daha da gelişen sistemler, grafik özellikleri bir üst seviyeye taşınan bilgisayarlar, oyun konsollarının yeteneklerini PC'ye taşımak için can atan yapımcılar ve tabii ki tüm bunlarla beraber büyüyen, gelişen ve genişleyen bir oyuncu kitlesi...

Bu şartlar altında aslında hepimiz mükemmel görselliğe, daha hızlı bir oynanışa ve artık neredeyse olmazsa olmaz haline gelen çok oyuncu desteğine sahip oyunların birer birer piyasa çıkmasını büyük bir keyifle takip ediyoruz. Fakat oyun dünyasındaki bu "daha büyük ve daha hızlı" hale gelme çabası tüm oyun türleri için paralel bir seyir izleyemiyor. Gerçek zamanlı strateji oyunları bu akımdan en çok etkilenen ve dolayısıyla en güzel örneklerin ortaya çıktığı türlerden biri. Özellikle *Command & Conquer 3*, strateji oyunlarının geleceğini çok net bir şekilde ortaya koydu. Her zaman artan grafik özelliklerinin (ve sistem gereksinimleri) yanı sıra artık oyunlarda hız her şey demek!

Fakat tüm bu gürültü içerisinde öyle bir oyun çıktı ki ortaya, gerçek zamanlı strateji oyunlarının gölgesinde unutulmaya yüz tutmak üzere olan tur tabanlı strateji türünü bir kez daha saklandığı gölgelerden çıkartmayı başardı.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Tur Tabanlı Strateji

İÇERİK Ana gezegeninizden ayrılmanın vakti gelmiştir. Koloni gemileri ve onlara eşlik eden öncü birlikler uçsuz bucaksız galaksiyi ele geçirmek için yola koyulurlar. Yolda karşınıza çıkan diğer uygarlıklarla tek ortak yönünüz, aynı şeyi istiyor olmanız.

KARŞILAŞTIRMA

CIVILIZATIONS IV	%95
MEDIEVAL II: TOTAL WAR	%94
GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR	%90

"BİR GALAKSİ ANCAK BU KADAR BÜYÜK OLABİLİR"

Eğer daha önce *Galactic Civilizations* adını duyduysanız, ne demek istediğimizi gayet iyi anlıyorsunuzdur. Bu ismi daha önce duymayan strateji oyuncuları için ise söylenebilecek tek şey var; "büyük bir kayıp".

İlki Stardock tarafından 1994 yılında piyasaya çıkartılan *Galactic Civilizations* oyunu zaman içinde tur tabanlı strateji oyunlarının adeta amiral gemisi haline geldi. Devasa bir evren, sınırsız imkanlar ve her geçen oyunda daha da artan grafik özellikleri. Yakın zamanda piyasaya çıkmış olan *Galactic Civilizations 2: Dark Avatar* ile artık oyun eskisinden bile daha geniş ve daha keyifli hale gelmiş durumda.

GEZEGENLERE YAKINDAN BAKIŞ

Geniş bir alana yayılmış olan düz bir evren haritası üzerinde oynanan oyunun ilk gözünüze çarpacak özelliği, keşfedilecek çok büyük bir alana sahip olması. Oyuna başlarken seçebileceğiniz "evren genişliği" özelliği, bu alanın ne kadar geniş olacağına kendinizin karar vermesine imkân sağlıyor. *Galactic Civilizations* ile ilk kez tanışanlar başlangıç için ufak sayılabilecek bir haritayı tercih edebilirler ama çok geçmeden onlar da devasa haritalara terfi edeceklerdir.

Tüm harita içerisinde, gözcü gemilerinizle dolaşmaya başladıkça fark edeceğiniz

pek çok yıldız sistemi ve bu sistemlerde yer alan gezegenler bulunuyor. Gayet kabul edilebilir sistem gereksinimlerine sahip olan oyunda tüm gezegenlerin ve gemilerin görüntüleri sizi de şaşırtacak. Farenizin tekerliği ile görüntüyü yaklaştırdıkça detaylar daha belirgin hale gelmeye başlıyor ve bu kadar büyük bir haritaya yayılmış bu kadar çok objenin ince ince tasarımlarını görmek insanı büyülüyor.

Galaksiyi keşfettikçe karşınıza çıkan yıldız sistemlerinde koloni kurabileceğiniz gezegenleri gözden kaçırmamalısınız. Bu oyunda uygarlığınızı geliştirmenin birinci şartı mümkün olduğu kadar geniş alanlara yayılarak, çok sayıda gezegene koloni kurmak. Oyunda her gezegenin bir *Class* puanı olduğunu göreceksiniz. Bu puan, o gezegen üzerinde inşaat yapabileceğiniz alanlar anlamına geliyor. Doğal olarak bir gezegenin inşa alanı ne kadar büyükse, o gezegen sizin için o kadar kıymetli ve yararlı hale gelecektir. 20 *Class* puanına sahip bir gezegen bulduğunuzda ne pahasına olursa olsun oraya yerleşmeye bakın. Diğer yandan sadece 1 *Class'ı* olan gezegenleri de küçümsememek lazım. Belki onlara çok fazla inşaat yapma şansınız olmayabilir ama ilerleyen bölümlerde yapacağınız araştırmalarla başlangıçta inşaata müsaade etmeyen bölümlerini de kullanılabilir hale getirmenin yollarını bulacaksınız. Gezegenlere yapacağınız inşaatlar hem o gezegenin üretim ve nüfusu gibi faktörleri etkileyecek, hem de bir bütün olarak tüm uygarlığınızın özelliklerine katkıda bulunacak.

HOPARLÖRÜNÜZ YOK MU? SORUN DEĞİL...

Eğer göze kadar kulağa da hitap eden oyunlardan hoşlanıyorsanız *Galactic Civilizations* bu anlamda beklentilerinizi tam olarak karşılayamayabilir. Müzikler oldukça minimalist bit yaklaşımla hazırlanmış. Devasa bir galakside süren savaşlar ve diplomatik mücadeleler, arka planda devam eden sakin bir melodiyle destekleniyor. Aslına bakarsanız müziğin ön plana çıkmayacak şekilde hazırlanmış olması oldukça ustaca bir seçim olmuş. Zaten galaktik uygarlığınızın bin türlü derdiyle uğraşırken bir de dikkatinizi dağıtan bir müzik, bu oyunda işinizi oldukça zorlaştırırdı. Diğer yandan müzik sadece birkaç klik veya bip sesiyle ya da en fazla birkaç patlama efektiyle destekleniyor. Gürültülü oyunlara alışanlar için bu da farklı gelebilir. Yine de sessiz sayılabilecek oyunda müzik ve ses efektlerinin kararında kullanıldığını söyleyebiliriz.

GALAKSİ İKİ TIK ÖTENİZDE

Strateji oyunlarında fare yerine klavyeyi kullanmak çoğu zaman bir ustalık göstergesi, daha da sık olarak ise zaman kazanma yöntemi olabilir. Ama uzayın uçsuz bucaksız boşluğu içinde zamanın adeta anlamını yitirdiği bu oyunda hiç aceleniz yok. Oyundaki pek çok özelliğin klavye kısa yolu bulunsa da, fare tek başına her şeyi yapmanız için yeterli. Arayüz içindeki tüm öğeler gayet mantıklı ve düzenli bir şekilde yerleştirilmiş. Bu yüzden kısa bir alışma sürecinden sonra rahatlıkla her aradığınızı bulabilir, klavyeye kendi kısa yollarınızı atayabilir ya da birkaç tıkla istediğiniz ekrana ulaşabilirsiniz.

İçinde dolaşırken yolunuzu kaybedebileceğiniz tek yer araştırma ağacının bulunduğu bölüm. Fakat burada bile yatay olarak yerleştirilmiş olan tüm araştırmaları kolaylıkla görebiliyor, hedeflediğiniz bir araştırmanın ön koşullarını gözden geçirebiliyorsunuz.

KONUŞARAK ANLAŞMAK

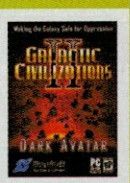
Oyunda koloniler kuracak, inşaat ve araştırmalar yapacaksınız ama dönüp dolaşıp geleceğiniz yer diplomasi ekranı olacak. Çok oyuncu desteğinin en büyük avantajı her zaman sizin gibi aklını kullanarak taktik geliştiren bir başka oyuncuya karşı oynama keyfidir. *Galactic Civilizations* tek kişilik bir oyun olsa da asla bu özelliğin eksikliğini hissetmeyeceksiniz. Diplomasi ekranında karşınızdaki uygarlığın yöneticisi ile kıran kırana pazarlıklar yaparken, çoğu zaman onun bir bilgisayarın işlemcisinin içinden geçen 0 ve 1'lerden ibaret olduğunu unutacak, size iyi davrananlara karşı olumlu hisler beslediğinizi fark edip kendinizden şüpheye düşeceksiniz. Diplomasi ekranında sözleriyle sizi kızdıran ırkların gemileri ve gezegenleri kısa sürede tüm harita içinde gözünüze çarpmaya başlayacak ve yapay zekaya sahip bu rakiplerinize kin besleyeceksiniz.

Bu kısım size abartılı geldiyse oyunun mükemmel yapay zekasını henüz test etmemişsiniz demektir. Pek çok oyundakinden farklı olarak, *Galactic Civilizations*'da sadece savaş ve taktik anlamında değil, diplomatik ilişkiler anlamında da son derece tutarlı ve yaratıcı düşünebilen sanal rakiplere sahipsiniz.

Sonuç olarak tüm bu söylediklerimiz eğer fikrimizi hala yeterince açıklayamadıysa şöyle özetleyelim: *Galactic Civilizations II: Dark Avatar* mükemmel bir oyun. Çok iyi planlanmış ve son derece detaylı. Saatlerce, belki günlerce başından kalkamayacağınızı ve oynadığınız tüm süre boyunca büyük keyif alacağınızı garanti ederim. Tüm bunlar yetmezmiş gibi mizahi unsurların da ustalıkla kullanılmış olması, uygarlığınızın yaşama bakışını seçip iyi veya kötü motivasyonlara sahip bir lider rolü oynama imkanına sahip olmanız GalCiv II: DA'ı benzerlerinden açık bir farkla ayırıyor. ∟

LEVEL KARNESİ

- + Mükemmel yapay zeka
- + Çok yüksek yeniden oynanabilirlik değeri
- + Sonsuz detay
- - Ufak teknik sorunlar
- - Ses daha iyi olabilirdi
- - Çok oyuncu desteği yok



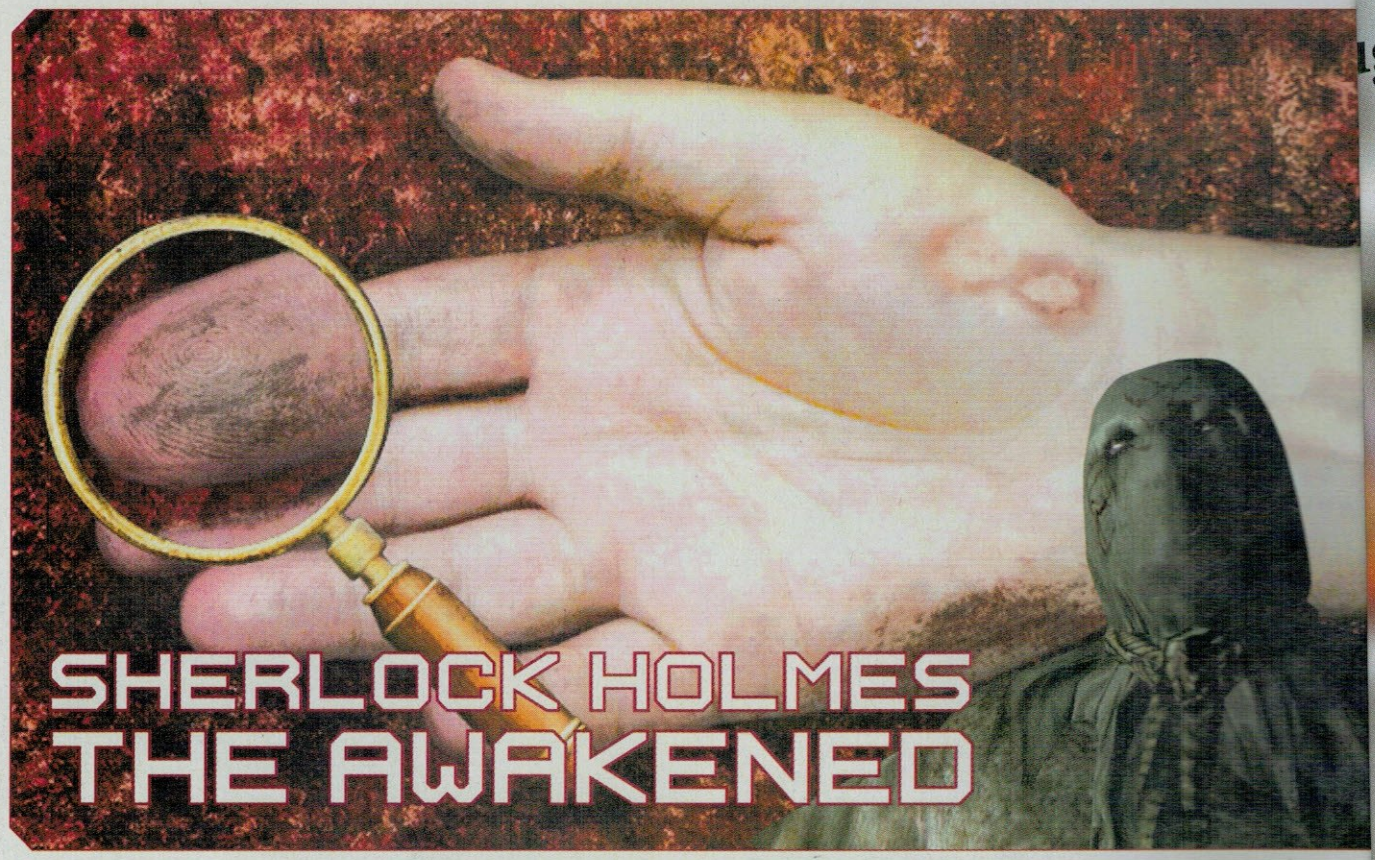
	1	2	3	4	5
GRAFİK					
SES					
OYNANABİLİRLİK					
MULTIPLAYER					
EĞLENCE					

☑ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ XBOX 360

Pek çok detaya ve imkâna sahip olan oyun, çok oyuncu desteği olmamasına rağmen kendinizi yalnız hissetmenize izin vermiyor.

90

- **Yapım:** Stardock Entertainment - **Türkiye Dağıtıcısı:** - - **Yaş Sınırı:** 10+ - **Minimum Sistem:** 1 GHz işlemci, 256 MB bellek, 32 MB ekran kartı - **Önerilen Sistem:** 1,5 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı
- **Web Sitesi:** www.galciv2.com/darkavatar



SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED

BİR HOLMES VARDI CANI SIKILAN

[**Eren OKKA** erenokka@gmail.com]

BAKER CADDESİ'NDE SIRADAN, sisli bir gündü. Uzun zamandır sıradışı bir vaka ile karşılaşmamış olan Sherlock Holmes, hayatın durağanlığından bunalmıştı. Yerel gazete ile birlikte gelen bulmacalar, günlük beyin egzersizi ihtiyacını karşılamaya yetmiyordu. Arayan bulurmuş, zira Holmes da aradığı heyecanı evinden birkaç sokak ötedeki bir malikanenin hizmetçisinin ortadan kaybolması ile bulmuştu. Hem polis hem de malikanenin sahibi, hizmetçinin evden firar ettiği konusunda hemfikirdi. Fakat bu kaçırılma olayı, gerçeği kanıtlarda arayan Holmes ve sadık yardımcısı Watson için kariyerlerinin en karanlık macerasının başlangıcını oluşturuyordu.

IŞINLA BENİ WATSON!

Frogwares'in yapımcılığını üstlendiği üçüncü Sherlock Holmes oyunu olan The Awakened, on dokuzuncu yüzyılın atmosferini H.P. Lovecraft'in meşhur Cthulhu mitosu ile birleştiriyor. Oyunun ilk bölümlerinde kayıplara karışan başka yabancı uyruklu insanların da basına yansıması ile Holmes'un teorisi doğrulanmış oluyor. Ardından yaptığımız araştırmalar sonucunda ise bu işin arkasında, okyanusun derinliklerindeki bir şehirde uyandırılmayı bekleyen Cthulhu isimli bir varlığa tapan geniş çaplı bir mezhebin bulunduğunu anlıyoruz.

Oyuna genel olarak karanlık bir atmosfer hâkim. Maceramız boyunca bol bol kana bulanmış duvar ve parçalanmış cesetle karşılaşıyoruz. Ancak korku dolu atmosferi yaratma görevini bu öğeler değil, bizzat doktor Watson üstleniyor. Oyuncuyu takip etme ve yol bulma algoritmasını bizlerden esirgeyen sevgili yapımcılar sayesinde onlarca metre uzakta bıraktığımız, hatta suratına kapıyı nazikçe kapattığımız Watson; kendi etrafımızda bir tur attığımız anda yanımızda bitiveriyor.

Kendi etrafımızda tur atmaktan bahsetmişken, The Awakened'ın kontrol sistemi alışageldiğimiz macera oyunlarından çok bir FPS'yi andırıyor. Tamamen üç boyutlu mekanlarda fare ile yönümüzü belirleyip WASD tuşları ile Holmes'u (veya Watson'ı) hareket ettiriyoruz. Hatta tam olarak ne işe yaradığını kestiremediğim bir eğilme fonksiyonu bile mevcut. Farenin sağ tuşu ile envanterimize, önemli diyalogların kayıtlarına, topladığımız dökümanlara, haritaya ve Holmes'un analizlerine hızlıca ulaşabiliyoruz. Ayrıca bu bölümlerde yaşanan gelişmelerden ekranın sağ üst bölümüde görüntülenen semboller sayesinde anında haberimiz oluyor.

Buranın Hindistan olduğundan emin misin Watson?

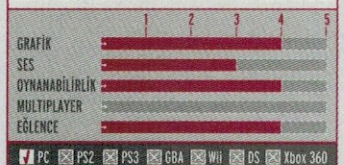
GRİ HÜCRELERİN GÜCÜ ADINA

Oyunun grafikleri pek göz alıcı değil fakat bir macera oyunu için çoğu anlamda yeterli seviyede ve sistemi zorlamıyor. Karakter modelleri ve kaplamalar gayet başarılı olsa da animasyonlar tam anlamıyla kütük gibi. Arada bir karakterler öyle şekiller alıyor ki ister istemez "Aa meğer insan değil kuklaymış!" şeklinde bir yorum getiriyorsunuz. Seslendirmeler ise özellikle İngiliz aksanına hasret kalanları tatmin ediyor, müzikler ve ses efektleri de atmosferi tamamlıyor.
Son bir sene içerisinde çıkan ikinci Cthulhu temalı oyun olan The Awakened, ne yazık ki başladıktan sonra sonunu getirmeden bırakmak istemeyeceğiniz kadar sürükleyici bir oyun değil. Arada bir oyun ne yapmanız gerektiğini yeterince açıklamadığı için kendinizi boşlukta hissediyorsunuz. Aynı şekilde bazı bulmacalar -kimi fanatikleri sevindirecek olsa da- gereğinden fazla zor. Üstelik oyun için en son yayımlanan yamayı yüklemediğiniz takdirde ne diyalogları ne de ara sahneleri geçemiyorsunuz. Yamayı yüklediğinizde ise eski kayıtlı oyunlarınızdan devam edemediğiniz oyuna en baştan başlamanız gerektiğini fark ediyorsunuz.

Sonuç olarak Sherlock Holmes veya Cthulhu fanatiğiyseniz kaçırmak istemeyeceğiniz, sadece yeni bir maceraya atılmak istiyorsanız da bütün eksiklerine rağmen sizi memnun bırakacak bir oyun The Awakened. Ve sen Holmes efendi; senin de canın sıkılıyorsa biz ne yapalım? L

LEVEL KARNESİ

+ Sherlock Holmes ve Cthulhu
+ Değişik kontrol sistemi
- Yamasız oynamak çok zor
- Grafiklerde ve efektlerde yaşanan takılmalar
- Sürprizlerden uzak doğrusal hikaye



☑ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ GBA ☒ Wii ☒ DS ☒ Xbox 360

Ortalama bir macera; oynarken hep bir şeylerin eksik kaldığını hissediyorsunuz.

73

→ **Yapım:** Frogwares → **Türkiye Dağıtıcısı:** - → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Minimum Sistem:** 1.3 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 3 GB HD alanı
→ **Önerilen Sistem:** 2 GHz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 3 GB HD alanı → **Web Sitesi:** www.sherlockholmes-thegame.com

Bugüne kadar gördüklerinizi unutun!

24" Wide 61 Ekran

HDMI

Full HD 1080P

Çözünürlük 1920x1200

Kontrast 1:1000

senseye+game

PERFECT MOTION

3 yıl Konforlu Garanti

0216 459 2367

CERTIFIED FOR Windows Vista™

BenQ FP241VW ile yepyeni bir boyuta hazır olun.

Dünyanın ilk HDMI girişli monitörünü üreten BenQ'dan, 24" LCD Monitörde sınırları zorlayan bir model.

- 1080P - FULL HD 1920x1080p progressive tarama
- HDMI (Yüksek Tanımlı Multimedya Arayüzü), HD destekli tüm cihazları kolayca bağlama (oyun konsolu, uydu alıcı, dvd player, bilgisayar...)
- PerfectMotion teknolojisi ile son derece hızlı, yumuşak oyun ve video performans garantisi
- Senseye+game teknolojisi ile otomatik ve dinamik resim kalitesini arttırma
- 6ms tepki süresi
- BenQ PerfectMotion ile 12ms MPRT (Hareketli görüntü tepki süresi)
- 3 yıl kapıdan kapıya konforlu garanti

www.BenQ.com.tr

BenQ

Enjoyment Matters

penta P teknolojide güven

www.penta.com.tr

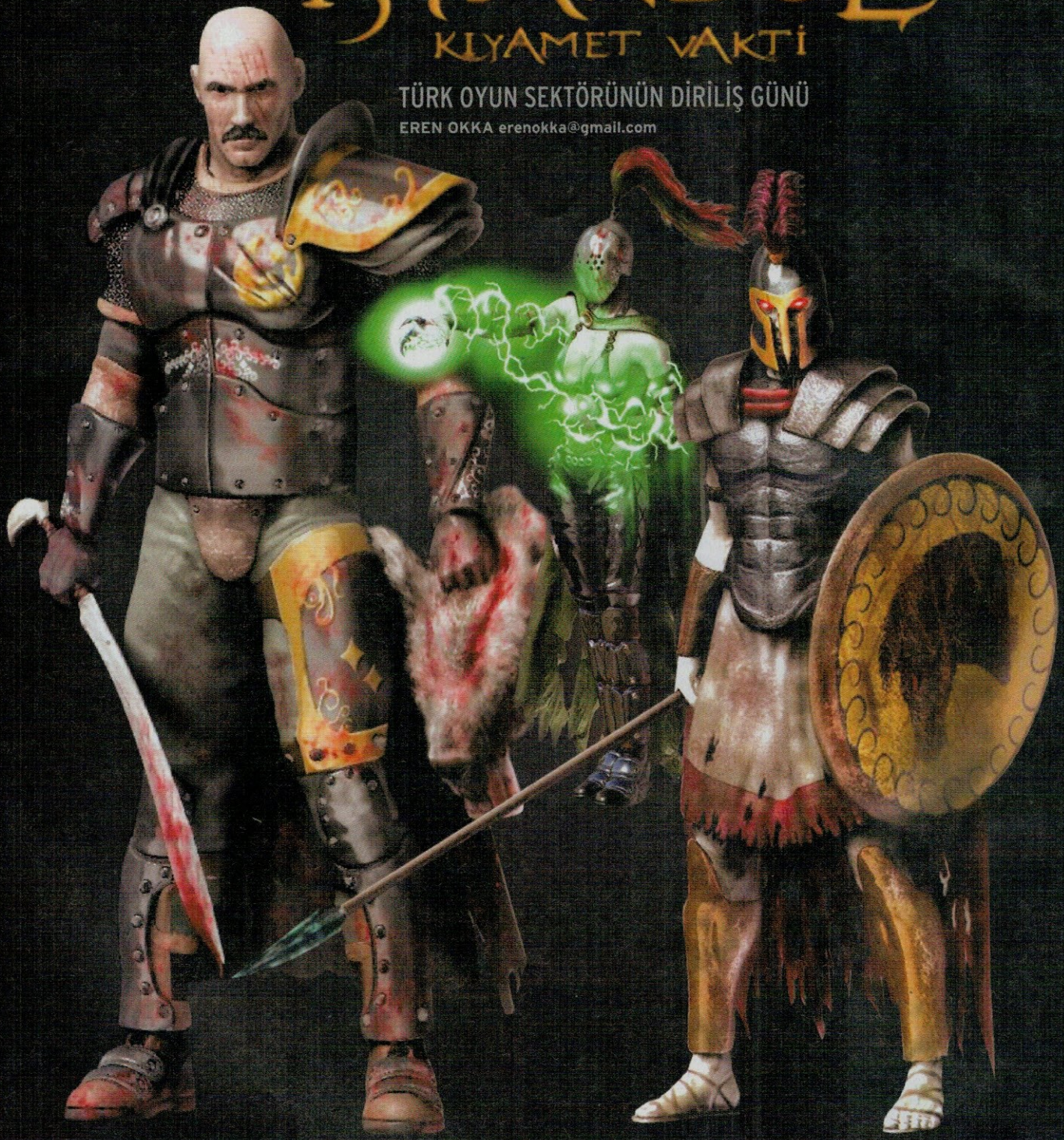
KOYUNCU

www.koyuncu.com.tr

İSTANBUL
KIYAMET VAKTİ

TÜRK OYUN SEKTÖRÜNÜN DİRİLİŞ GÜNÜ

EREN OKKA erenokka@gmail.com



BİR BAKIŞTA...

TÜR Devasa Online RYO

İÇERİK Elli yıl önce, milyonlarca insanın hayatını kaybetmesi ve saklı türler olarak adlandırılan yaratıkların yeryüzüne çıkması ile sonuçlanan göktaşı yağmuru, dünyamızın bugününden daha farklı bir hal almasına yol açmıştır. İstanbul'un bundan sonraki kaderi, bizim ellerimizdedir.

KARŞILAŞTIRMA

WORLD OF WARCRAFT	%96
EVERQUEST 2	%88
İSTANBUL KIYAMET VAKTİ	%79

25 ARALIK 1956 GÜNÜ insanoğlu, dünya tarihinde eşi benzeri görülmemiş bir felaket ile karşı karşıya kaldı. Gezegenimizin yörüngesi güneş sisteminin dışından gelen bir göktaşı kümesi ile kesişti ve milyonlarca insanın bedeni, geleceğe dair hayalleriyle birlikte küle dönüştü. Bu emsalsiz yıkımla birlikte yüz binlerce yıldır yer kabuğunu bizlerle paylaşmış, kimilerinin canavarlar kimilerininse saklı türler olarak adlandırdığı, arzın derinliklerinde hüküm süren komşularımız olduğunu öğrendik. Önceleri birer hayal ürününden ibaret oldukları sanılan bu varlıklar afetten birkaç yıl sonra, daha insanlık kozmik yıkımın yaralarını yeni yeni sarmaya başlamışken, meteorların açtığı derin yarıklardan yeryüzüne akın ettiler. İlk olarak kimin saldırdığı bilinmese de, dünya üzerinde bir daha hiçbir şey eskisi gibi olmadı.

Şimdi söyle ey okuyucu! Düşmanlarının dizlerini titretecek bir savaş çığlığının ardından en tehlikeli ortamlara korkusuzca atılmaya, element büyülerine hükmedip düşmanlarını tek bir el hareketin ile kavurmaya ya da ruhunun ve doğanın güçlerini harmanlayarak müttefiklerini iyileştirmeye; kısacası, İstanbul'u canın pahasına korumaya hazır mısın?

SEN BİR KAHRAMANSIN DEĞİL Mİ?

Hikayenin biraz klişe olduğunu düşündünüz; ama yine de gayet gaza getirici bir giriş oldu, değil mi? Aylar öncesinde oyunun konusunu ilk okuyuşumda ben de sizlerle aynı duyguları paylaşmıştım. "Eminönü

geçilmez!" naraları ile düşmanlarımın üzerine koşmak, kanımın son damlasına kadar savaşmak için can atıyordum. Biliyordum ki ölsem bile yenilgiyi tatmayacak, İstanbul'u korumak adına daha binlerce canım olsa hepsini feda edecektim. Gel zaman git zaman yapımına Şubat 2004'te başlanan oyunun Aralık 2006'da betası, geçtiğimiz Nisan ayında da tam sürümü ücretsiz olarak dağıtılmaya başlandı. Peki üç yıl beklediğimize değdi mi? Kararımızı vermeden önce izin verelim, oyunumuz kendisini anlatsın.

İstanbul Kıyamet Vakti (İKV) kullanıcı arabiriminden tutun oyun içi diyaloglara kadar tamamen Türkçe bir oyun. Hatta bu kadar büyük ölçekte hazırlanan ilk Türkçe devasa online oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Oyunun hikaye kurgusu özenle hazırlanmış, özellikle de rol yapma kısmının hakkını vererek oynamak isteyenler için her ayrıntı düşünülmüş. Bilgisayar kontrolündeki yaşlı teyzeler üşümememiz için bize şapka örmeyi öneriyor, dayılar eski delikanlılardan çok az sayıda kaldığından yakınıyor, çocuklar ise hayranlıkla kahramanlarını, yani bizi izliyorlar.

ÇELİĞİN SIRRINI BİR BEN Mİ BİLİRİM?

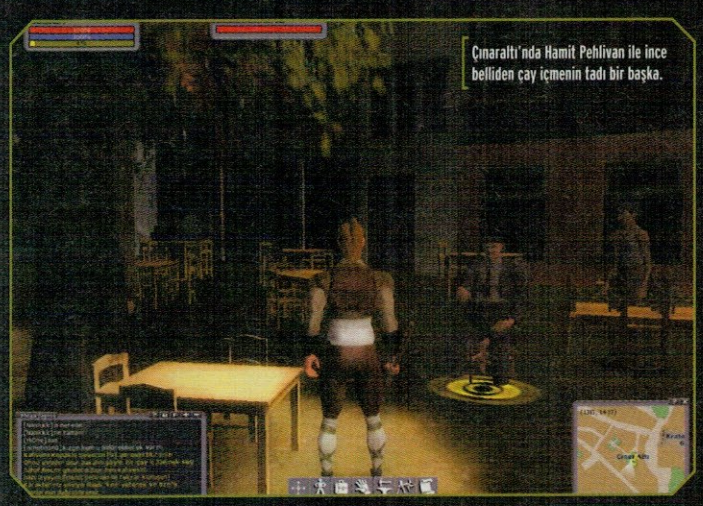
İKV'de savaşçı, büyücü ve şifacı olmak üzere üç adet karakter sınıfımız mevcut. Birer oyuncu olarak karakter sınıflarının sayısı bu kadar az iken en azından dengeli olmalarını beklesek de, oyun içerisinde yol aldıkça bu dengenin yeterli düzeyde sağlanamadığını fark ediyoruz. Özellikle şifacıların çektiği çileden ben de dahil olmak üzere pek çok oyuncu şikayetçi. Kalabalık ortamlarda iyileştirme yeteneklerini kullanan şifacılar bir anda etraftaki bütün yaratıkların ilgi odağı oluyor ve saldırıya uğruyorlar. Mantıksal açıdan şifacıların diğer oyunculara oranla daha büyük bir tehlike arz etmesi doğru olsa da, bu durum oynanışta bazı zorluklara ve dolaylı olarak da oyundaki şifacıların sayısının azalmasına yol açıyor.

Oyunda neredeyse her seviyede en azından bir görev bulmak mümkün; üstelik sadece bu görevleri yerine getirerek bile yüksek seviyelere ulaşabiliyoruz. Görevlerde kimi zaman bir cin liderini veya bir çocuğun evinin önündeki örümcekleri öldürmemiz gerekirken, kimi zaman da bir jandarmanın annesine ilaçlarını zamanında ulaştırmak için uğraşıyoruz. Benim en çok beğendiğim görev ise yedinci seviyeye ulaştığımızda sahildeki şarapçıdan aldığımız "Kalecik Karası"

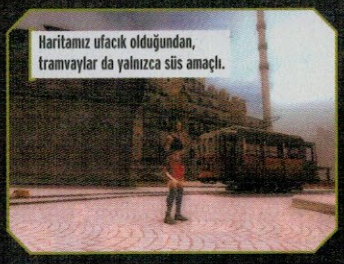
Acıların çocuğu, Küçük Umut.

isimli görev oldu. Öyle ki, görevi tamamladığımda adamcağıza hem acıdım, hem de görev sırasında iki kez öldüğüm için onu bir kaşık suda boğmak istedim.

Gelelim yaratık, eşya ve haritalara. Oyunda fare, kertenkele, örümcek ve yılan gibi evcil (!) hayvanların ve kurtadam gibi hemen hemen her rol yapma oyununun müdavimi yaratıkların yanı sıra, Tüftüfçü Cin gibi enteresan düşmanlarla da karşılaşıyoruz. Bazı düşmanların isimlerinin yanında normallerine göre daha güçlü olduklarını belirten "Usta" ifadesi yer alıyor. Eşyalarda da bir bolluk mevcut; hatta reçeteler ve materyaller kullanılarak oyuncular tarafından üretilebilenler ile birlikte oyundaki eşya sayısı on binleri buluyor. Yaratık ve eşyalardaki bu çeşitliliğin aksine, haritaların sayısı ise bir elin parmaklarını geçmiyor. Mısır Çarşısı ve Antrepo gibi küçük ve kapalı mekanları saymazsak, oyundaki tek haritanın Eminönü olduğunu bile söyleyebiliriz. Ancak


Çınaraltı'nda Hamit Pehlivan ile ince belliden çay içmenin tadı bir başka.

Necmi Bey'in Mısır Çarşısı'ndaki sahaf dükkanı görülmeye değer.


Haritamız ufacık olduğundan, tramvaylar da yalnızca süs amaçlı.

Sobee'nin internet sitesinde yazılanlar doğru ise, Eminönü'nde başlayan maceramız zamanla İstanbul'un diğer bölgelerine de yayılacakmış. Heyacanla bekliyoruz.

SU UYUR DÜŞMAN UYUMAZ

Oyunun grafikleri Actor Engine'in nimetlerinden faydalanıyor. Günümüzdeki oyunlardan alıştığımız o parlak efektlerden yoksun olsa da İstanbul'un üzerindeki karanlığı yansıtan boğucu, kendine has bir havası var ve bu durum güçlü bir atmosfer yaratıyor. Türk ezgileri içeren özgün müzikler de kendimizi alternatif bir gerçeklikteki İstanbul'da hissetmemize yardımcı oluyor.

İKV'nin şu anda belki de en önemli problemleri oynanabilirlik ve çoğu DVO oyuncusunun korkulu rüyası olan lag. İlk olarak oyun içerisinde karakterimizi yönlendirmek biraz zahmetli. Özellikle de arada bir sırf yolumuzun üzerindeki engellere takıldığımız için peşimizden kovalayan yaratıklara ölünce ister istemez sinirleniyor ve oyunu terketme yolunu seçiyoruz. Lag konusuna gelince; oyuncu sayısında yaşanan artış yeni sunucular açılarak dengelenmeye çalışılsa da çoğu zaman yetersiz kalıyor. Açıkçası sonunda oyunun hiç oynanmayacak bir hal almasından kendi adıma büyük endişe duyuyorum.

İÇİN İFTAR VAKTİ

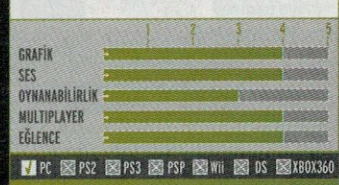
İKV'ye başlamak isteyenlerin sordukları ilk sorulardan birisi şu oluyor: "Bu oyunun amacı ne?" Çoğu DVO'da geçerli olan sebepler burada da geçerli. Eğlenmek, yeni bir macera yaşamak, diğer oyuncular ile arkadaşlık kurmak... Peki İKV'nin farkı ne? Kabul edelim; oyunda PvP, yani oyuncular arası savaş adına pek bir şey yok. Rakiplerine oranla sunduğu imkanlar da oldukça kısıtlı. Tek bir harita, üç adet karakter sınıfı ve topu topu dokuz adet yetenek bir "devasa" online oyuna yeter mi? Oyun beta sürümünden bu yana hatırı sayılır bir gelişim de göstermedi. Peki biz bu oyunu neden oynayalım ki?

İstanbul Kıyamet Vakti bir şaheser olmadığı gibi, şu anki hali ile günümüzün popüler devasa online oyunlarıyla yarışabilmesi de mümkün görünmüyor. Ancak "İstanbul'da kıyamet başka bahara kaldı..." demek de yanlış olur; zira içimizdeki sevinç bazı eksiklikler yüzünden buruk kalsa da İKV başka hiçbir oyunda bulamayacağımız özellikleri ile oynanmayı ve desteklenmeyi sonuna kadar hakediyor. Üstelik rahatsızlık duyduğumuz bütün yanları oyunun temelinden değil, gelişim süreci devam ettikçe düzeltilebilecek basit eksiklik ve hatalardan kaynaklanıyor. Daha şimdiden fan sitelerinin kurulmaya başlanması, İKV'nin oyuncudan da destek gördüğünü ifade eden sevindirici bir gelişme olarak algılanabilir. Ücretsiz bir oyun olması da İKV dünyasına yolculuğu daha da cazip hale getiriyor...

Üç yıl beklediğimize kesinlikle değmiş. Mevlüt Dinç ve ekibini saygıyla selamlıyoruz. L

LEVEL KARNESİ

+ İstanbul'u bir de böyle görün.
+ Hem Türkçe, hem de ücretsiz!
+ Herkes Türk olduğundan, oyun içi yardımlaşma had safhada.
- Yoğun saatlerde takılmalar yaşanıyor.
- İçeriği yetersiz olduğundan kısa sürede sıkıyor.

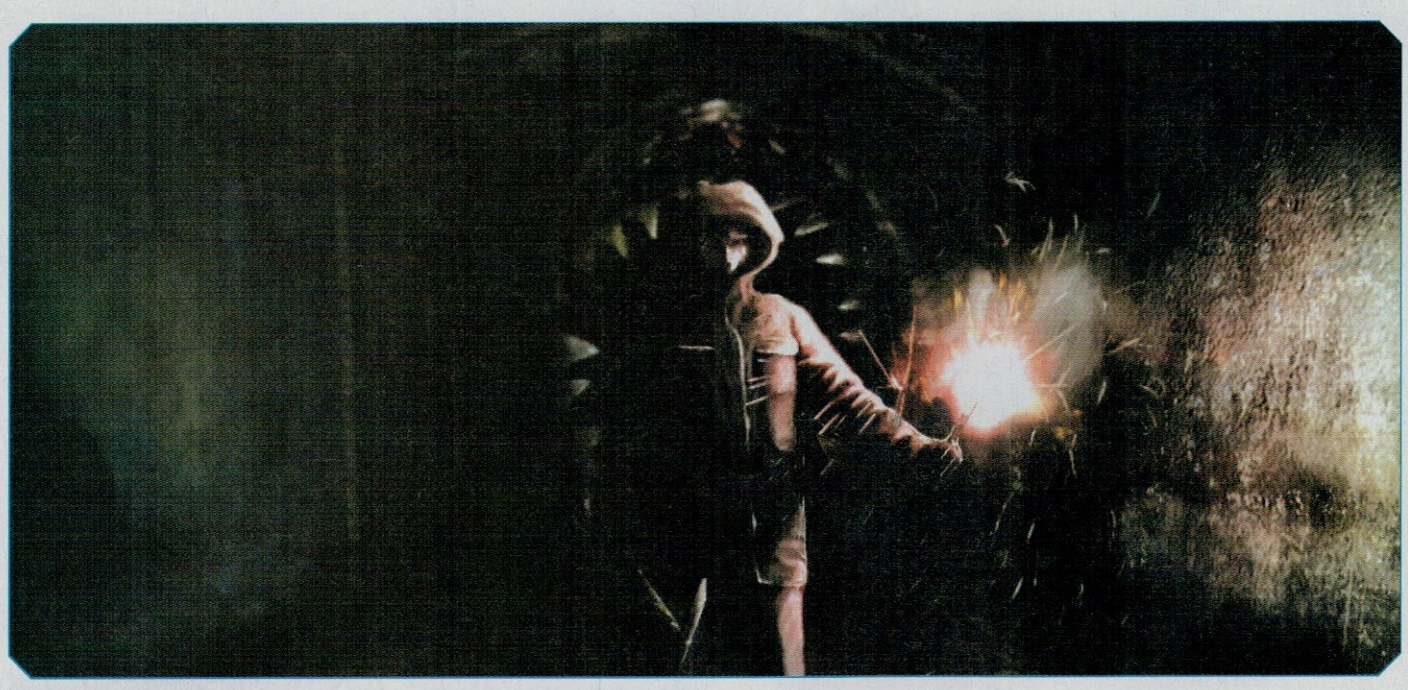


✓ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ XBOX360

Vaadettiği eğlence kısa süreli de olsa, mutlaka tecrübe edilmesi gereken bir oyun.

79

→ **Yapım:** Sobee → **Türkiye Dağıtıcısı:** Mynet → **Yaş Sınırı:** Yok → **Minimum Sistem:** 1.5 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 1.2 GB HD alanı → **Önerilen Sistem:** 2 GHz işlemci, 1024 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 1.5 GB HD alanı → **Web Sitesi:** istanbuloyun.mynet.com



PENUMBRA OVERTURE EPISODE 1

YAKLAŞMAYIN! YÜKSEK GERİLİM! ÖYLE BÖYLE DEĞİL!

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

SERPİL'İN BANA KOMPLO KURDUĞUNU düşünüyorum. Episodik (ne biçim terim bu?) oyunlardan nefret etmeme rağmen, episodik bir oyun verdi. Aragnafobim olmasına rağmen bir odası tamamen örümcekle dolu olan bir oyun verdi. Psikolojim komple dağılmış olmasına rağmen, psikolojik bir korku oyunu verdi. Akciğerlerimden biri az işliyor, sağ bacak aşil tendonum normalden gergin, gözbebeklerim normalden büyük, sinirimi kontrol etmek için ilaç bile alıyorum. Böyle bir insana psikolojik korku oyunu verilir mi? Hem de bu insanın tek boş vakti gecenin zifiri karanlığıysa. İnsaf biraz be insaf.

Oyunda yirmi dakika boyunda ilerlemeden etrafta dolandığım oldu. Acaba şuradan yaratık gelir mi, acaba şuradaki kapıyı açmak için nevaleyi nereye düzmek gerekir sorularıyla beynimi döndürmeyi başardı bu oyun. Öyle sizi zıplatacak, sağlı sollu atakları yok oyunun. Tam tersine çok başarılı sesleriyle, esrarengiz hikayesiyle sizi içine öyle bir çekiyor ki; her yerden aniden yaratıklar da fırlasa korkamayacak kadar donuyorsunuz, geriliyorsunuz. O zaman gelin biz bu oyuna psikolojik gerilim oyunu diyelim.

Peki Penumbra insanı neden geriyor? Bunda en önemli etken hikayenin bize verilmemesi. Babamızın ölümüyle ilgili bir şeyleri ortaya çıkarmak üzere buzullara doğru yola çıkıyoruz; ancak biz kimiz, neden babamızın ölümünü araştırıyoruz, neden yaşıyoruz, o yaratık neydi, bir kedi gördüm sanki gibi sorular aklımızı kurcalıyor her daim. Yapımcılar ne yapıp edip hikayeyi açık etmemeyi başarmışlar, tıpkı Lost dizisinde olduğu gibi (hasta oluyoruz sana Kate!).

FAREDEN SOPA YAPMAK

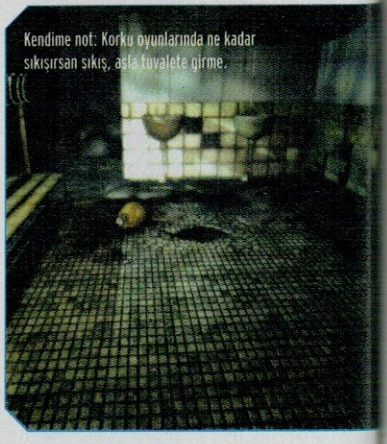
Gerilimi yaratan öğelerden bir diğeri de tadında olan fizik sistemi. Aslında Penumbra öyle ahım şahım fizik motoruna sahip değil. Duvara üfleyince kolonun dengesi bozulup ev yıkılmıyor. Fiziği güzel yapan etken, bizi oyuna hakim olduğumuza inandırması. Kafanızda canlandırmak istiyorum, en basit örnek kapı açma. Kapıyı açarken fare ile tıklayıp tutuyorsunuz, sonra kendinize çekiyorsunuz ve çekişinize göre açılıyor. Aynı şekilde bir şeyler çevirirken, sokarken, kırarken elimizi kullanıyor gibi oluyoruz. WiiMote sistemiyle benzerlikler gösterdiği gerçek. Etrafta bulunan taş ve sopaların da fiziksel özelliklerine göre etkili bir silah olarak kullanıldığını hatırlatmak isterim. Bugüne kadar çok kafaya sıktınız, çok kafa patlattınız roketle ama hiçbir oyunda yaratıkların kafasını taşla ezmemiştik. Zevkli...

... demek isterdim ama değil. Dövüş sisteminde bir hamlık var oyunun. Bir taşı alıp size saldıran organik yaratığa attığınızda sanki iki odun birbiriyle çarpışıyor. Madem fiziği bu denli etkili kullandırmak istemişler, keşke bunu da atlamasalarmış. Ama olsun, bu da yapımın nazar boncuğu olsun... mu? Açıkçası her an her şey olabilir. İşte bu yüzden oyunda da bir not defteriniz ve kaleminiz var (konuyu nerden bağladıma dikkat; ne alaka). Oyunda ilerledikçe, hatta en başında bazı mektuplar, defterler ve bilgiler bulacaksınız. Bu not defterinize oyunda ilerledikçe belli görevleri yazacaksınız. Son olarak oyunun seslerine değinmek istiyorum, zira gerçekten çok başarılı. Oyunu Serpil'den aldığımın ertesi günü 127 ekran bir HDTV'de, 5.1 sistemle gecenin dördünde oynadım. Oynamaz olaydım!

Yüz tane yaratıkla kapışmayı şu sessizliğe tercih ederim. Ödüm kopuyor yahu!

Bu nasıl bir korkudur, nasıl bir germedir adamı. Bu gerilimi yaratmada seslerin rolü şüphesiz çok büyük.

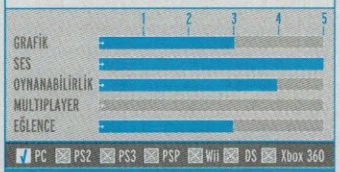
Yavaş yavaş kafam klavyeye düşüyor, bu sanırım yerin bitti, git demek. Hem yolum uzun, güzelim. Vakit doldu ben gideyim. Hayaletimin yarısını bulacağım... (Latince'de *umbra* sözcüğü hayalet anlamına geliyor; *pen* de yarım anlamına geliyor. Dolayısıyla oyunun adı bir nevi Yarım Hayalet oluyor. Hoş.)



Kendime not: Korku oyunlarında ne kadar sıkışırsan sıkış, asla tuvalete girme.

LEVEL KARNESİ

+ İnsanı gerçekten germesi
+ Başarılı sesler
+ Hikayenin gizemini koruması
- Grafikler çok iyi değil



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Sizi gerçekten gerecek bir aksiyon / psikolojik korku oyunu arıyorsanız, ilk bölümü kaçırmayın sakın.

79

→ **Yapım:** Frictional Gamez → **Dağıtım:** Got Game Entertainment → **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok → **Yaş Sınırı:** +16 → **Minimum Sistem:** 1.5 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 800MB HD alanı → **Önerilen Sistem:** 2.4 GHz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı, 800MB HD alanı → **Web Sitesi:** www.frictionalgames.com/penumbra/

TÜM BUNLARI 10 YILDA BAŞARDIK, AMA ASIL BAŞARIMIZ; SİZİN BAŞARINIZ!

Bilge Adam ile başarıyı yakalayan mezunlarımızdan bazıları:

Kenan Acar
TÜBİTAK – Yazılım Geliştirme Uzmanı

2002 yılında Sakarya Üniversitesi, Bilgisayar Programcılığı Bölümü'nden mezun oldu. Bir süre özel sektörde çalıştıktan sonra gelişen teknolojileri takip etmek ve proje deneyimlerini geliştirmek için 200'ün üzerinde sertifikalı eğitmeni, son teknolojiyle donatılmış 97 laboratuvarı ve 50 binin üzerinde mezunuyla Türkiye'de bilgi teknolojileri eğitimlerinde en çok tercih edilen kurum olan Bilge Adam'ı seçti. Bilge Adam'dan aldığı 400 saatlik yazılım uzmanlığı eğitimini başarıyla tamamladı. Şu anda TÜBİTAK Marmara Araştırma Merkezi Bilişim Teknolojileri Enstitüsü'nde Yazılım Geliştirme Uzmanı olarak çalışıyor.

Polat TAŞKIN
SECURA Güvenlik – Yazılım Uzmanı

2006 yılında Marmara Üniversitesi Tekstil Öğretmenliği Bölümü'nden mezun olduktan sonra Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'ne başvurdu. Kurumun sunduğu beş farklı kariyer programının arasından "Yazılım Uzmanlığı"nı seçerek eğitim almaya başladı. Daha Bilge Adam'daki eğitimini tamamlamadan SECURA Güvenlik Teknolojileri firmasında yazılım uzmanı olarak işe başladı. İş hayatına devam ederken Bilge Adam'da aldığı eğitimi de eksiksiz tamamlayarak MCTS (SQL 2005) sertifikasını da almaya hak kazandı. Halen SECURA Güvenlik'te çalışmaya devam ediyor.

Barış Doğan
Siemens - Sistem Destek Mühendisi

Barış Doğan, ekonomi eğitimi almış olmasına rağmen bilgi teknolojileri konularında uzmanlaşmaya karar verdi. Çünkü Anadolu Üniversitesi'nden mezun olup iş aramaya başladığında, Türkiye'de en çok bu konularda eğitimli personel açığı olduğunu fark etmişti. Sistem ve network uzmanı olup hayalindeki kariyere ulaşmak için Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'ne kaydoldu. Eğitimini tamamladıktan ve sertifikalarını aldıktan sonra bilişim sektörünün en çok ihtiyaç duyulan elemanlarından biri oldu. O artık Siemens Business Services firmasında sistem destek mühendisi olarak çalışıyor.

Harika Ferah - Aslıhan Rena
Harena Reklamcılık - Kurucu Ortakları

Anadolu Üniversitesi İşletme Bölümü mezunu olan Harika Ferah, finans alanında altı yıl çalıştıktan sonra tasarım yeteneğini geliştirme kararı aldı. Hayallerinin peşinde koşabilmek için işinden ayrılıp Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'nde web&grafik tasarım eğitimi almaya başladı ve mezun olur olmaz da Pera Açıkhava Reklamcılık'ta yönetici oldu. Kendi reklam ajansını kurmak için bu görevinden de ayrılan Harika Ferah, geçtiğimiz ay yine bir Bilge Adam mezunu Aslıhan Rena ile birlikte Harena Reklamcılık firmasını kurdu.

Eray Altılı
IBM Çek Cumhuriyeti - Windows Uzmanı

Eray Altılı, Erciyes Üniversitesi Elektronik Mühendisliği Bölümü'nden mezun olduktan sonra bilgi teknolojileri sektöründeki binlerce sistem ve network uzmanı açığını görüp bu alanda kariyer yapmaya karar verdi. Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'nde aldığı 400 saatlik sistem uzmanlığı eğitimini başarıyla tamamlayan Altılı, kariyerine Dünya Göz Hastaneleri'nde sistem uzmanı olarak başladı. Bu görevinin ardından bir süre Probil IT Danışmanlık firmasında sistem mühendisi olarak çalışan Eray Altılı, bu sırada Bilge Adam'ın düzenlediği seminer ve workshoplara katılarak kendini iyice geliştirdi. Şu anda hep hayalini kurduğu gibi, IBM'in Çek Cumhuriyeti ofisinde Windows uzmanı olarak çalışıyor.

Barış Küçükbaşarık
Expo Channel - Grafiker

Hâlen Anadolu Üniversitesi'nde öğrenim gören Barış Küçükbaşarık, kasım ayında Bilge Adam'dan 3D animasyon & dijital video eğitimi almaya başladı. 400 saatlik eğitimini başarıyla tamamladıktan sonra Bilge Adam farkıyla hizmet veren özel istihdam bürosu, Kariyer Noktası'ndan da İK danışmanlık desteği almaya başladı. Bilişim sektöründe kariyer yapmayı hedefleyen Bilge Adam mezunlarına ücretsiz kariyer planlaması hizmeti sunan Kariyer Noktası, Barış Küçükbaşarık'a da aradığı işi bulmasında yardımcı oldu. Bugün hâlâ bir yandan Anadolu Üniversitesi'nde eğitim alan Küçükbaşarık, bir yandan da Kariyer Noktası sayesinde girdiği Expo Channel firmasında grafiker olarak çalışıyor.

- Bilgi teknolojileri eğitiminde Türkiye'de en çok tercih edilen eğitim kurumu
- 50.000'in üzerinde mezun
- 5 yıl üst üste Türkiye'de "Yılın En İyi Microsoft Yetkili Teknik Eğitim Merkezi" ödülü
- Avrupa'da en çok tercih edilen 2. Microsoft Yetkili Teknik Eğitim Merkezi
- Microsoft'un tüm dünyadaki 1.700 Yetkili Teknik Eğitim Merkezi arasından sadece 13 kurumu seçerek oluşturduğu "Dünya Eğitim Danışma Konseyi"nin tek Türk üyesi
- Bilgi teknolojileri sektörünün dünya devleri; Microsoft, Cisco, HP, Intel, Adobe, Apple, Autodesk'in eğitim çözümleri ortağı
- Bilge Adam öğrenci ve mezunlarına öncelikli hizmet sunan, özel istihdam bürosu lisansına sahip Kariyer Noktası ile bilgi teknolojileri sektöründe yüzlerce işe yerleştirme
- Türkiye'nin önde gelen şirketlerine kurumsal bilgi teknolojileri eğitim ve çözümleri

212 337 66 77
www.bilgeadam.com

BilgeAdam
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

GENESIS RISING
THE UNIVERSAL CRUSADE

EVRENİN BÖRTÜ BÖCEK PROBLEMİ ÇÖZÜLECEK Mİ?

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

GÖRSELLİK HER ŞEY DEĞİLDİR. Güzel görünüyor olması iyi olduğu anlamına gelmez. Evrensel kalbi bulacağım diye böceğe binilmez. Genetik mühendisliği buralara nasıl geldi? Başka işimiz mi yoktu? Başka işimiz mi yok? Yok bir şey sevgili okurlar, ne umdum ne buldum, hevesim kursağımda kaldı, motoru soğutuyorum.

Genesis Rising standart bir GZS olmanın ötesine gidemiyor. Kaynak toplama işini biraz renklendirmiş olsalar da yeterli değil. Düşman gemilerini yok etmek yerine hareketsiz kılıp, son damlasına kadar kanlarını emiyoruz. Aldığımız kandan DNA örneği edinip bunlarla kendi gemilerimizi geliştirebiliyoruz. Genetik konusunda tavana vururken gemimizin yavaş yavaş A böceğinden B böceğine dönüşümünü izleyebiliyoruz. Gemi modelleri bildiğiniz, en azından belgesellerde gördüğünüz böcekleri oyun boyunca anmanıza neden oluyor. Benim gibi böceklerden mümkün olduğunca uzak durma çabasında olan biri için hoş değil. Ancak bu mutasyon olayının görsel anlamda da oyunun elle tutulur nadir yanlarından biri olduğunu kabul etmeliyim. Oyundaki teknoloji ağacı da tamamen mutasyon üzerine kurulu. Bul, yakala, DNA al, geliş... Geliştirmeleri yaptığımız ekran da pek dost canlısı değil. Sürükle-bırak mantığı ile çalışan ekranda neyi nereye bırakacağınızı anlamak biraz zaman alacak. Özellikle çatışma anında bu ekrana geçmek durumunda kalırsanız vay halinize. Tutamadığınız ikonları sürükleyemiyorsunuz da haliyle. Ayrıca neyin ne işe yaradığını sadece ikonlarına bakarak anlamak neredeyse imkansız.

HEM BÖCEKLİ HEM BUG'LI

Sürükle-bırak meydan muharebesi önemli. Bu çarpışmayı kazanıp gemimizi şekilden şekle soktuktan sonra bazı özel yetenekler de kazanmış oluyoruz. Bu özel yetenekleri geminin üzerinde beliren ikonlar aracılığıyla kullanıyoruz. Tahmin edebileceğinizi gibi daha güçlü bir silah, daha uzun menzilli silah vs şeklinde yetenekler. Yeteneklerin yersiz kullanımı, düşman gemisinin kırmızı boya dolu bir balon gibi patlaması ve 2 boyutlu uzaya saçılması ile son buluyor.

İşletim sistemi bizden tamamen farklı bir canlıdan kan örneği almaya çalışmak da başka bir mesele.

Maalesef haritaların tamamı 2 boyutlu tasarlanmış. Strateji konusunda zaten dar olan hareket alanımız iyice sınırlandırılmış. Homeworld her nerede ise Genesis Rising tam ters istikamette. Eksikleri sayısız. En azından aksiyonun dozu yüksek olsun desek, o bile yok. Oyunun hızını değiştirmek mümkün değil. Zaten tırım tırım giden gemilerimizi bir saat ekranda izlemek insanın içini bayıyor. Bir çarpışma, aksiyon olduğunda ise hemencecik sona eriyor. Zaten çatışmaların boyutu pek büyük değil. Senaryo ve sunum olarak da pek iç açıcı olamayan GR için en iyi ihtimalle "vasat" denebilir. Ta ki oyundaki bug'lar oyun evreninizi ele geçirene kadar...

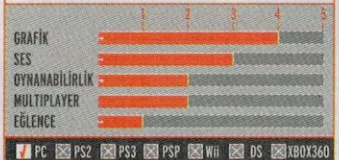
STARSHIP TROOPERS

Oyunun kafasına estikçe masaüstüne dönmek gibi bir alışkanlığı var. Seslerin zaman zaman hepten kesilmesi, grafiklerin birbirine girmesi, kaydetmeye kalktığınızda ya da duraklattığınızda çökmesi gibi birçok sorun mevcut. Tüm bu bug'ların yanında bir de yapay zekanın böcük kadar olması tabloyu tamamlıyor. Hatta yapay zekanın kendisini de bug olarak değerlendirmek mümkün. Ara videolar biraz nefes almanızı sağlasa da, sürekli tekrar eden oyun içi videolar, aldığınız nefesi ne kadar uzun tutabileceğinizi görmek için birebir.

Vasattan ta nerelere düştük kimbilir. GR her şeye rağmen iyi bir GZS olabilirmiş. Ancak tamamlanmadan piyasaya sürüldüğü kesin. SupCom, C&C3 gibi oyunlar dururken, uzay uzay diye delirmiyorsanız uzak durmanızda fayda var.

LEVEL KARNESİ

+ Grafikler genel olarak fena değil
+ Mutasyon olayı gayet hoş
+ Müzikler çok iyi
- Çok fazla bug
- Çok az detay ve kötü bir sunum



PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ XBOX360

Homeworld tadında başlayıp tamamına eremeden bitirilmiş, yazık edilmiş bir oyun.

45

→ **Yapım:** Metamorf Studios → **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Minimum Sistem:** 1.5 Ghz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2.5 GB HD alanı → **Önerilen Sistem:** 2 Ghz işlemci, 1 GB Ram, 512 MB Ekran Kartı, 2.5 GB HD alanı → **Web Sitesi:** www.genesisrisinggame.com

CINEMA EMPIRE

YER GÖSTERİCİYE BAHŞİŞ VERİLMELİ Mİ?

[ŞEFİK AKKOÇ rocko@level.com.tr]

BUGÜNE KADAR SÜRÜYLE tycoon oyunu oynadım, oynadınız, oynadılar. Şehir kurduk, park yönettik, hastane açtık, hapishanede suçluları kontrol altında tutmaya çalıştık... Aslında tüm bu oyunlar para yönetimini esas alan ve birbirlerinden sadece temalarıyla ayrılan oyunlar oldular. Cinema Empire'da da para yönetimini ön planda tutarak şehrin sinema ihtiyacını en iyi şekilde karşılamaya çalışıyoruz. Tabii siz de olaya bu kadar "küt" yaklaşıp oyunların havasını bozayım demeyin; ben bozdum bir kere.

Cinema Empire, oyun yapısı ve oyunda yapılabilecekler ile Mad TV'yi hatırlattı bana. Mad TV'de aynı binada yer alan üç televizyon kanalından birini yönetiyor ve reyting sıralamasında birinci olmak dışında, bize verilen yan görevleri de başarıyla yerine getirmeye çalışıyorduk. Bunun için de film, reklam, haber ve özel programlar gibi çeşitli faktörleri en iyi şekilde bir araya getirmemiz gerekiyordu. Cinema Empire'da da mantık ve yapılacaklar hemen hemen aynı. Sadece rakamlar daha büyük ve hitap ettiğimiz kesim biraz daha farklı.

ALASKA FRIGO

Oyunun arayüzü bir şehir görünümünde ve bu şehirde birçok bina bulunuyor. Onlarca bina arasında bizi ilgilendiren bina sayısı ise sadece yedi; sinemamız, film distribütörü, reklam ajansı, market, pazarlama ajansı, personel ajansı ve finans ofisi. Distribütörden, vizyona girmeye hazır filmleri takip ediyor ve sinema donanımımıza uygun olanları (film formatı gibi detaylar var) satın alıyoruz. Gelirimizin büyük kısmını ise aldığımız filmlerin aralarına koyacağımız reklamlardan sağlıyoruz. Reklam kontratlarında kaç kişinin izlemesi gerektiği gibi detaylar var. Eğer kontrat şartlarını yerine getiremezsek ceza ödemek zorunda kalıyoruz. Pazarlama ajansı sayesinde gazete, televizyon ve internet gibi yollarla sinemamızın reklamını yaptırabiliyoruz. Tabii ki promosyon çalışmalarının maddi bir karşılığı var ve geri dönüşün yeterli olup olmadığını iyi takip etmek gerekiyor. Finans ofisi ise paraya sıkıştığımızda bize kredi veren ve verdiği parayı fazlasıyla geri almasını bilen bir kurum; mecbur kalmadıkça uğramamanızda yarar var. Filmlerin kalitesi dışında seyirci sayısına etki eden faktörlerin başında sinemanın kalitesi geliyor. Oyuna başladığımızda oldukça sıradan bir görünüme sahip olan salonumuzu, yeni projektör ve ses sistemi teknolojileri ile donatarak (başka seçenekler de var) daha kaliteli hale getirebiliyoruz. Ciddi miktarda para kazandığımızda da yeni salonlar açarak seyirci kapasitesini ve müşteri sayısını katlamak mümkün. İzleyiciyi salona çeken bir diğer yan etken de kafeterya. Marketten satın aldığımız farklı yiyecek ve içecekleri, fiyatları üzerinde istediğimiz gibi oynama yaparak satışa sunabiliyoruz. Kantin, salon donanımı kadar güçlü bir etken değil ancak müşterilere sunacağınız her ek hizmet size geri dönecektir; bunu unutmayın.

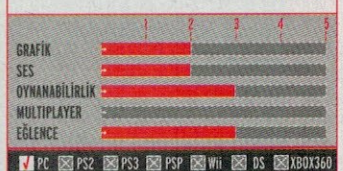
MAZİDE KALDI O GÜNLER

Oyunun kısa yolları arasında bir de editör göreceksiniz. Bu editör sayesinde oyundaki filmlerin isimlerini düzeltmeniz mümkün ancak bu iş bir hayli zamanınızı alacaktır ve fazlasıyla sabır gerektirecektir. Yine bu editör sayesinde oyuna kafanıza göre filmler de ekleyebilirsiniz.

Cinema Empire'ın içeriği ve seçenekleri ilk anda fazlasıyla ilgimi çekmişti. Ancak oyunu oynama sürem uzadıkça bunun anlık bir heves olduğu hissine kapıldım. Mad TV'nin oynadıkça artan çekiciliği, bu oyunda tam tersi bir etki yaptı. Bunda en büyük etkenin, oyunun teknik özelliklerinin atmosferi yeteri kadar desteklememesi olduğunu söyleyebilirim. En başta bahsettiğim gibi para yönetimini esas alan ve daha fazlasını vermeyen bir oyuna dönüştü CE. Yine de sinema sektörüne ilgi duyuyorsanız ve bir sinemayı işletmekten zevk alacağınızı düşünüyorsanız, piyasada başka bir alternatif yok.

LEVEL KARNESİ

+ Sinema içeriği.
+ Film çeşitliliği.
- Şehir arayüzü.
- Bazı detaylardan yoksun raporlar.



☑ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ XBOX360

Sinema işletme fikri yeni değil belki ama elimizdeki en güncel ve oynanabilir örnek Cinema Empire olarak duruyor.

55

→ **Yapım:** Comport Interactive → **Dağıtım:** Donkey Games → **Türkiye Dağıtıcısı:** - → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Minimum Sistem:** 1.0GHz İşlemci, 512MB Bellek, 128MB Ekran Kartı, 300MB HD Alanı → **Önerilen Sistem:** 1.5GHz İşlemci, 512MB Bellek, 128MB Ekran Kartı, 300MB HD Alanı → **Web Sitesi:** www.kinomogul.de

Şefik "Rocko" Akkoç
rocko@level.com.tr

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Taraftarlık ne büyük dert! Bir futbol takımını tutmaya başladıysanız, hayatınız boyunca mutlu anlar kadar üzüntülü anlar da yaşarsınız ama çok daha önemlisi büyük bir stres yaşarsınız. Aylarca bu stresten kurtulmaya çalıştım ve maçları izlememeye başladım (en azından çalıştım). Hatta maç saatinde çevreden gelebilecek seslere karşı da (etrafım fanatik komşularla sarılı da) "yüksek sesle müzik dinleme" yöntemini kullandım. Siz de bir futbol takımının taraftarıysanız ve stresten bunaldıysanız bırakın artık futbol taraftarlığını, amatör sporlara yönelin, kafanızı dinleyin.

Stres konusunu bırakıp Forte'ye dönecek olursam; bu ay DVD'de yer alan iki büyük tam sürüm oyundan GunBound'un kısa tanıtımına bu sayfada yer verdim. Belki de çok daha uzun ve detaylı bir şekilde anlatmam gereken bu oyunu kısaca tanıtmaya çalıştım. Worms hayranlarının kolayca adapte olabileceği ve hemen ısınacağı (öyle umuyorum) GunBound, ücretsiz olması nedeniyle de tercih edilebilir bir oyun. Yine ücretsiz bir oyun olan ve Türk oyun yapımcılarının ellerinden çıkan SpellCasters ile ilgili bilgileri de, yapımcılardan gelen metinleri kaynak kullanarak meraklılarına aktarmaya çalıştım. Program tanıtımı bölümünde ise gelecek aydan itibaren DVD içeriğine ekleyeceğim Xfire'dan bahsettim.

Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada şampiyon belli olmuştur artık; ben de -iyi ya da kötü- aylarca süren büyük bir stresten kurtulmuş olacağım. Oh be!

YAMA DEMO OYUN MOD PROGRAM

DENEMEDEN GEÇMEYİN

GUNBOUND WORLD CHAMPION

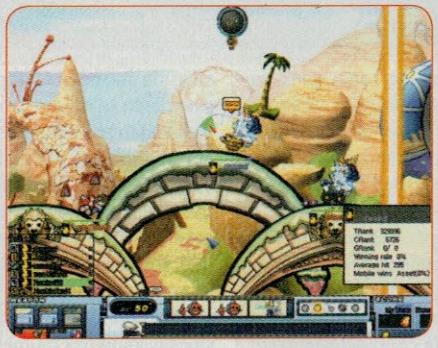
LEVEL NOTU 9

gunbound.softnyx.net

Haziran DVD'sinin Fulls bölümünde bu ay iki multiplayer oyun bulacaksınız. Softnyx firması tarafından hazırlanan oyunlardan biri, birçok benzeri bulunan MMORPG türündeki Rakion. Burada tanıtacağım ikinci oyun ise aynı firma tarafından hazırlanan ve Worms ile aynı oyun yapısına sahip olan GunBound.

GunBound, Worms'un üçüncü boyut ile kirletilmediği yıllardaki oyun yapısını birebir olarak almış durumda. Oyunda bir karakteri kontrol ederek rakibimizin ya da rakiplerimizin gücünü tüketecek en iyi atışları yapmaya çalışıyoruz. Sıra tabanlı olarak ilerleyen oyunda her turda kısa bir süre içinde hareket etme ve nişan alma şansımız var. Atışlar sırasında Worms'daki gibi bu oyunda da rüzgar faktörü oynanışa etki ediyor. Bu temel özellikler dışındaki konular ise işin makyaj kısmı. Oyunun diğer detaylarını maçlar sırasında daha net öğrenebilir ve kullanabilirsiniz.

Oyunu kurduktan sonra kısa bir güncelleme süreci ile karşılaşacaksınız. Güncelleme bittikten sonra oyun sizi resmi sitesine yönlendirecek ve hesap almanızı isteyecek. Oyunun sitesinden ücretsiz olarak kayıt yaptırdıktan sonra kendinize bir "oyuncu adı" belirleyerek sunuculara bağlanabilirsiniz. Yapacağınız maçların skorlarından oluşan istatistik bilgilerine yine siteden ulaşabilirsiniz.



KURMADAN GEÇMEYİN

XFIRE

www.xfire.com

Bu ay tanıtacağım Xfire, DVD içeriğimizde yer almayan ancak benim ve birçok multiplayer oyun meraklısının sık sık kullandığı bir program. PC ve konsol oyuncularını biraraya getiren Xfire, oyun oynadığınız platformda bulunan ve kendi tarafından desteklenen tüm oyunları otomatik olarak tanıyor. Tanımadığını fark ettiğiniz oyunu da listeye siz ekleyebiliyorsunuz.

Xfire programının temel özelliği ise iletişim. Listenizdeki bir oyuna girdiğiniz zaman, online olan bir arkadaşınıza uyarı gidiyor. Eğer karşı taraf da aynı oyuna sahipse tek bir hamle ile sizin girdiğiniz sunucuya bağlanabiliyor. Bu arada sunucu ekranında bulunan filtreler sayesinde (bağlantı kalitesi, oyun tipi, harita ismi, sunucu ülkesi gibi) istediğiniz özelliğe sahip sunucuları bulmanız da mümkün.

Program, yapımcı firma tarafından sürekli olarak güncellendiği için yeni çıkan oyunları hemen tanıyabiliyor. Bunun için de periyodik olarak otomatik güncelleme yapıyor. Güncellemelerle sadece yeni oyunlar eklenmiyor, ayrıca programa yeni özellikler de kazandırılıyor. Son olarak programın oyun sırasında özel mesajlaşma desteği verdiğini ve ekran görüntüsü alabildiğini de belirteyim.

SPELLCASTERS

www.thelastmage.com

Sistem Gereksinimleri

950MHz İşlemci, 384MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 250MB HD Alanı, İnternet Bağlantısı

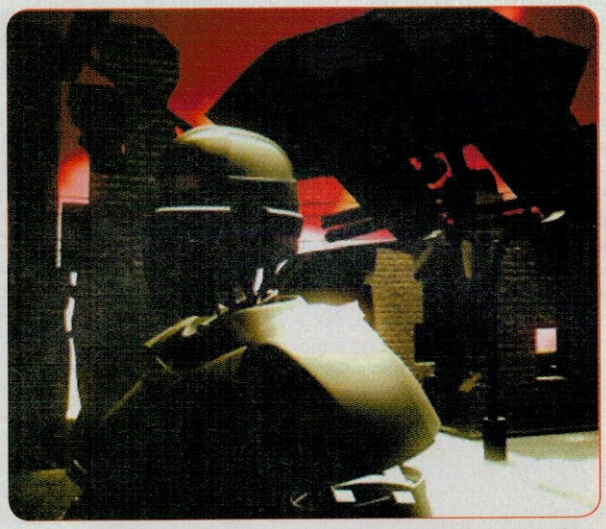
Bugüne kadar DVD içeriğimizde yer verdiğimiz MMORPG'lere bir son vermişken, bu ay da Türk yapımı bir oyun olan SpellCasters'ı sizlerle paylaşıyoruz. Halen geliştirme aşamasında olan ve tamamen ücretsiz olarak oynayabileceğiniz oyuna ait bazı temel bilgileri, yapımcıların hazırladığı rehberler ışığında meraklılarına aktarmak istedim.

Kurulum ve Hesap Yaratmak

Kurulum dosyasını çalıştırdıktan sonra adımları izleyerek kurulumu tamamlayın. Oyunu ilk kez çalıştırdığınızda karşınıza çıkan ekrandaki "Log In" seçeneğine basarak oyuna girebilirsiniz. Oyun bu aşamada dosyalarının güncelliğini kontrol edecek ve gerektiği takdirde güncel dosyaları otomatik olarak indirerek kuracaktır. Bu aşamadan sonra karşınıza çıkan ekrandaki "Create New Account" seçeneğini kullanarak ilgili ekrana giriş yapabilirsiniz. Bu ekranda, gerekli bilgileri girdikten sonra oyunun giriş ekranına döneceksiniz. Karakter adınızı ve şifrenizi girip onay vererek oyuna girebilirsiniz.

İlk Adımlar

Oyuna ilk girişinizde kendinizi bir çeşit "yeni başlayanlar haritası"nda bulacaksınız. Oyundaki ilk hedefiniz Rven Gharr rahibinin vereceği ufak görevleri yaparak bu haritadan çıkmak. Diğer birçok MMORPG'de olduğu gibi seviye atlamak için gerekli tecrübe puanını (Experience Points) yaratık öldürerek kazanabilirsiniz.



KARAKTER YARATMA REHBERİ

Büyücü (Mage)

Büyücü, oyunun oynanması en zor fakat aynı zamanda en verimli karakteridir. Temel özellikleri bilgelik (wisdom) ve zekadır (intelligence). Bu iki özelliği dengeli bir şekilde dağıtmalısınız (uygun oran 1/2 şeklindedir). Zeka size daha hızlı enerji yenileme olanağı sağlar. Bilgelik ise maksimum enerji kapasitenizi belirler. Bu iki özelliğin dışında, bir büyücü olarak yüksek nitelikli zırhlar giyemeyeceğiniz için dayanıklılık (constitution) özelliğine de biraz yatırım yapmanız gerekiyor. Büyücüler cüppe tarzı giysiler giyiyor ve basit silahlar kullanabiliyor ancak her zaman için ana silah büyü olacaktır. Bir büyücü olarak düşmanlarınıza yüksek oranda hasar verebilir ve takımınıza destek olacak büyüler yapabilirsiniz.

Avcı (Marksman)

Hızla geliştirebileceğiniz avcılar, hızlı ve yüksek hasar verme özelliğine sahip karakterlerdir. Temel özellikleri çeviklik (dexterity) ve kıvraklıktır (agility). Çeviklik daha çok önem taşıdığından uygun oranın 4/1 şeklinde olması tavsiye edilir. Çeviklik, menzilli silahlar ile rakibe vereceğiniz hasarı arttırır, aynı zamanda yüksek kalitede silahlar kullanabilmenize olanak sağlar. Kıvraklık ise zırh puanınızı ve hızınızı arttırır. Bir avcı olarak her çeşit menzilli silah, büyülü değnek, tabanca, pompalı tüfek, plazma silahı, top ve roketatar kullanabilirsiniz. Bunlara ek olarak deri zırh kullanabilme olanağınız da var.

Şövalye (Knight)

Şövalyeler yakın dövüş konusunda ustadırlar. Temel özellikleri dayanıklılık (constitution) ve güçtür (strength). Rahat bir oyun için uygun oran 1/2 şeklindedir. Güç size yakın dövüşte yüksek hasar verme, dayanıklılık ise yüksek sağlık puanına sahip olma şansı tanır. Bunlara ek olarak kıvraklık da (agility) hem hızınız, hem de zırh puanınız için faydalı bir özellik olacaktır. Şövalyeler kılıç ve balta gibi yakın dövüş silahları kullanırken plaka zırh, ejder zırhı ve siber zırh gibi ağır metal zırhlar giyebilirler.

Mühendis (Engineer)

Mühendislik aslında bir yan sınıftır. Yapmanız gereken, diğer karakterlerden birini seçmek ve buna ek olarak karizma (charisma) özelliğine yatırım yapmaktır. Karizma puanı robot hizmetkarınızın zırh, motor ve silah gücü özelliklerini arttıracaktır. Ayrıca karizma puanınız 10'dan yüksekse kendinizi bir büyü ile iyileştirdiğinizde robotunuz da otomatik olarak tamir edilecektir. Karizmanın sağladığı bir avantaj da daha iyi niteliklere sahip pelerinler giymenize olanak sağlamasıdır. Robotlar yapay zekaya sahip ufak hizmetkarlarınızdır ve savaşlar sırasında sizinle birlikte savaşırlar.

LEVEL OYUN PAKETİ #3 MACERA OYUNLARI

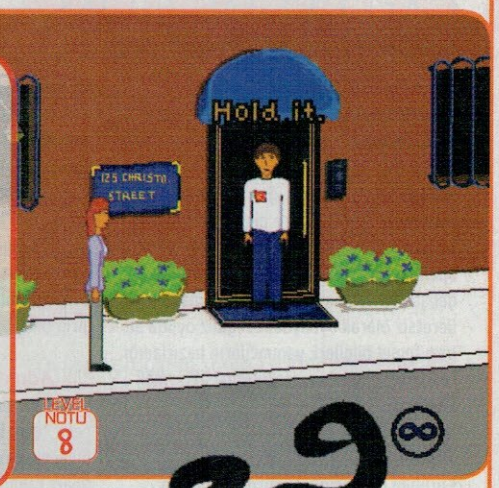
LEVEL paket programının üçüncü versiyonu ile karşınızdayız. Bu ay bir paket haline getirdiğimiz ve DVD arayüzündeki Fulls bölümünden ulaşabileceğiniz klasör içinde yine onlarca oyun bulacaksınız. Birçoğu, macera türüne gönül veren amatör oyun yapımcıları tarafından hazırlanan ve bazılarına daha önce de DVD'de yer verdiğimiz oyunlardan birkaçını aşağıda tanıttım.

Paketin içindeki çoğu oyun Adventure Game Studio programı ile hazırlanmış; ayrıca paket içinde bu programa da yer verdik. Siz de fikirlerinizi ve hayallerinizi programa aktarmayı başarabilirseniz, gelecek aylarda DVD içeriğinde yer alabilecek oyunlara imza atabilirsiniz. AGS ile yapılan oyunlar dışındaki macera oyunları arasında ise Indiana Jones and the Fountain of Youth, Nathan's Second Chance ve White Chamber: International Edition gibi yapımlar yer alıyor.

BESTOWERS OF ETERNITY

HAZIRLAYAN: DAVID GILBER

İlginç bir giriş sahnesine sahip olan Bestowers of Eternity'de, Rosangela Blackwell adlı bir bayan karakteri kontrol ediyoruz. Rosangela, New York City'de yaşayan genç bir yazar. Oyunun başındaki hüzünlü ve uzun giriş sahnesini izlerken konuyu detaylı olarak öğreneceksiniz ama gözyaşlarınızı tutmakta da zorlanacaksınız.



LEVEL NOTU 8

AYIN REMAKE OYUNU

GHOULS'N GHOSTS REMIX

LEVEL NOTU 8

HAZIRLAYAN: AMUSO RAFFAELE

www.valarsoft.com/ramuso

Haziran ayı için belirlediğim "Ayın Remake Oyunu", 80'li yılların sonunda Capcom tarafından oyun dünyasına kazandırılan Ghouls'n Ghosts'un yeni versiyonu. Bu ismi duymamış olup da "Ghosts'n Goblins değil miydi o ya?" diyenleriniz olabilir ama merak etmeyin, ondan da bir tutam var bu oyunda. Dönemin mevcut tüm platformları için piyasaya sürülmüş olan oyun, Ghosts'n Goblins ile birlikte büyük beğeni toplamıştı.

Retro Remakes'in 2006 yılında düzenlediği yarışmanın adaylarından biri olan Ghouls'n Ghosts Remix; Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghosts ve Super Ghouls'n Ghosts oyunlarının biraraya getirildiği bir yapım. Oyunda Arthur'u kontrol ederek, karşımıza çıkan sayısız düşmanı öldürmeye çalışıyoruz. Amacımız ise Lucifer'in çaldığı ruhları geri getirmek. Konu ile ilgilenmemizin nedenlerinden biri de, çalınan ruhlardan birinin Prenses Prin Prin'e ait olması.

SPOOKS

HAZIRLAYAN: ERIN ROBINSON

Spooks, AGS programı ile hazırlanan ve 2006 yılında iki ödüle layık görülen (En İyi Karakter ve En İyi Müzik) bir oyun. Mortia adlı karakteri kontrol ettiğimiz oyunda, Carnage-Val adlı bir parka gidiyoruz. Parkta ilerlerken dart oynatan bir iskelet bizi lafa tutuyor ve oyunu oynamamız için ikna ediyor. Oku hedefe isabet ettirdiğimizde ise bize hediyeyi verip ortadan kayboluveriyor. Oyundaki maceramız da bu noktada başlıyor.

LEVEL NOTU 9

KNIGHTSQUIRE

LEVEL NOTU 9

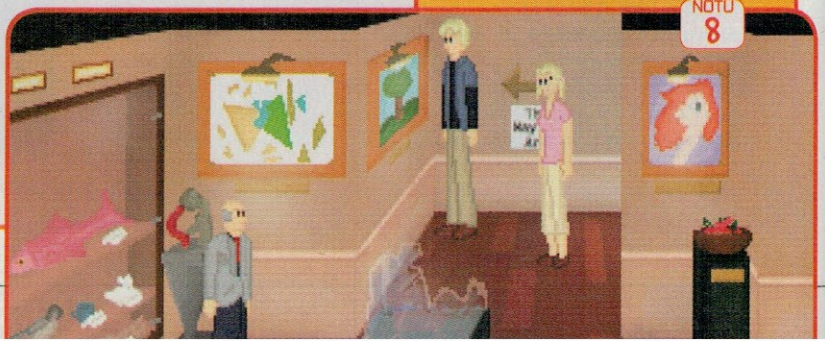
HAZIRLAYAN: BULOCHT

Oldukça kısa bir oyun olan Knightsquire, kapalı olduğumuz bir kale odasında başlıyor. Farklı özelliklere sahip iki karakteri aynı anda kontrol edebildiğimiz oyunda, karakterlerimizin görevlerini tamamlamalarına yardımcı olmaya çalışıyoruz. Karakterler arasında geçiş yapabilmek için portrelere tıklamak yeterli.

TWO OF A KIND

HAZIRLAYAN: EPILEPTIC FISH ADVENTURE

Two of a Kind, iki karakter ile oynadığımız bir diğer oyun. Oyunun hikayesi, uzun zaman önce dünyaya çarpan bir meteora dayanıyor. Bu büyük felaketten yıllar sonra kurulan Bluff City, doğan her çocuğun özel güçlere sahip olduğu (uçmak ve görünmez olmak gibi) bir kasaba haline gelir. Oyunda kontrol ettiğimiz Tim ve Tiffany de bu kasabada doğup büyüyen ikiz kardeşlerdir. Kardeşinden üç dakika önce doğan Tim uçma yeteneğine sahipken, Tiffany ise hayvanlarla konuşabilmektedir. Bir dedektiflik şirketi işleten kardeşlerin görevi ise gizemli bir kristalin yerini saptamaktır. Ben de masal gibi anlattım vallahi; hemen kurun ve oynayın.



LEVEL NOTU 8

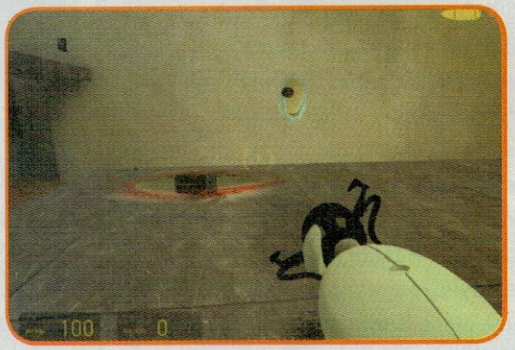
PROGRAM
MOD
OYUN
DEMO
YAMA

AYIN MODLARI

EXITE

Gereksinim: Half-Life 2 - Hazırlayan: Stridermod Team
www.exitemod.com

LEVEL NOTU 9



Tamamen rastlantı eseri tanıştığım Narbacular Drop beni fazlasıyla etkilemişti. Daha önce defalarca dile getirdiğim bu durum, piyasaya çıkışını sabırsızlıkla beklediğim oyunlar listesinde Half-Life 2: Episode Two'yu en üst basamağa taşıdı. Basit bir mantık ürünü, bir mini-oyunda bu kadar etkileyici kullanıldıysa, Source motorunun gücü ile kimbilir daha ne gibi tecrübeler yaşatacak bize...

Portal adı verilen sistemin mantığı gayet basit. Elimizdeki özel silah sayesinde her çeşit zemine bir giriş ve bir de çıkış kapısı açabiliyoruz. Böylece ulaşmamızın mümkün olmadığı yerlere bu kapılar sayesinde kolay bir şekilde ulaşabiliyoruz. Narbacular Drop'ta kullanılan bu sistem Half-Life 2'nin yaratıcılarının da dikkatini çekmiş olacak ki, ND'yi yapan ekibi takım halinde bünyelerine kattılar. Bundan sonra tek yapacağımız, Portal'ın çıkış tarihini beklemek ama beklemek istemeyen birileri de çıktı.

Daha önce Half-Life 2 için hazırladıkları Strider modu ile karşımıza çıkan bir grup mod yapımcısı, Portal sistemini deneme tecrübesini oyunculara daha erken bir tarihte yaşatmayı amaç edindi ve bunu başardı. Bir hapishaneden kaçmaya çalıştığımız Exite'de, kaçmak için kullanacağımız en önemli silah Portal sistemi olacak. Mod tek kişi oynanabildiği gibi kooperatif oynanışı da destekliyor. Ayrıca bu mod ile oyundaki gölgelendirme özellikleri de biraz daha güçlendiriliyor.

Kurulum: DVD arayüzünden kurulumu yaptıktan sonra C:\LEVEL\Mods\Half-Life 2\ dizini altındaki "Exite" klasörünü, "SourceMods" klasörünün altına taşıyın.

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS II

Gereksinim: Half-Life 2 - Hazırlayan: PVKII Team - www.pvkii.com

LEVEL NOTU 9

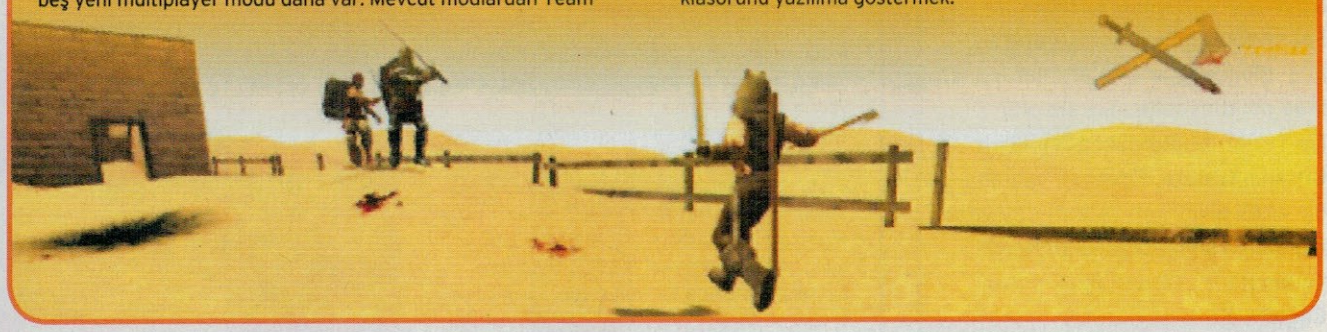
PVKII, bu ay DVD içeriğinde yer alan ikinci Half-Life 2 modu. İlk olarak ismi ile dikkatimi çekmeyi başaran PVK, üç ayrı takımın birbiriyle kapıştığı bir oyun yapısına sahip. Korsanları, Vikingleri ve Şövalyeleri karşı karşıya getiren bu savaşın nedeni ise "para, iktidar, güç" üçgeni. Bu üç takımın farklı varyasyonlar ile kapıştığı mod tamamen oyuncuları eğlendirmek amacıyla hazırlanmış.

Her takım kendi içinde farklı sınıflara ayrılıyor. Korsanların sınıfları Skirmisher, Sharpshooter, Freebooter, Swashbuckler, Ealer ve Captain; Vikinglerin sınıfları Huscarl, Bondi, Gester, Berserker, Seio-Kona, Jari; Şövalyelerin sınıfları ise Man-at-Arms, Archer, Assassin, Heavy Knight, Cleric ve Lord.

Modda beş farklı harita bulunuyor. Farklı atmosferlere sahip olan haritalar çöl, kale, ada ve tapınak temalarıyla hazırlanmış. Modda dört çeşit de multiplayer modu yer alırken, her harita sadece bir modda oynanabiliyor. PVKII ekibinin gelecek projeleri arasında beş yeni multiplayer modu daha var. Mevcut modlardan Team Deathmatch, hemen hemen tüm multiplayer oyunlarda yer alan bir mod. Booty modunda rakip takımların bölgelerine sızmaya ve onların sandıklarını yürütmeye çalışıyoruz. Sandıkları önce bitiren takım maçı kazanıyor. Booty'nin daha basitleştirilmiş bir versiyonu olan Booty Tag'de ise takımların bölgeleri bulunmuyor. Bu modda sadece sandıkları buluyor ve mümkün olabildiğince elimizde tutmaya çalışıyoruz. Sandığı tuttuğumuz sürece geri sayım sürüyor ve sayacı ilk olarak sıfırlayan takım maçı kazanıyor. Territory modu ise belirlenen bölgeleri fethederek elimizde tutmaya çalıştığımız klasik türde bir diğer mod.

Halen beta aşamasında olan ve geliştirilmeye devam eden PVKII, Half-Life 2 için hazırlanan en eğlenceli yapımlardan biri. Kesinlikle denemenizi öneriyorum.

Kurulum: Bir kurulum dosyası şeklinde hazırlanan PVKII'yi kurarken tek yapmanız gereken, adımları takip ederken "SourceMods" klasörünü yazılıma göstermek.



Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

HIRSIZLIĞIN BÖYLESİ

İşten/okuldan yorgun argın eve gelmişsiniz. Dolaptan soğuk bir şeyler alıp WoW'un önüne oturdunuz. <Sessizlik> Karakteriniz çıplak, cebinde beş kuruş kalmamış. Kötü haber: Hesap bilgileriniz çalınarak üzerinizdeki her şey altına çevrilerek satılmış durumda. Ama nasıl olur? Hesabı kardeşinizle bile paylaşmamıştınız. Ne yazık ki gayet olası. Bilgisayara bulaşan bir adware bilgileri aynen taşımış olabilir. Belki merak ettiğiniz bir mod, aslında hırsızlık amacıyla yazılmış bir programcıktı. Hele bir siteden gerçek parayla altın satın aldıysanız nedeni araştırmanıza gerek kalmayabilir. Altın satın alan beş arkadaşımdan üçünün soyulması bu ihtimali kuvvetlendiriyor. Daha ötesi tanımadığınız bir oyuncu size enchant yaparken exploit'ten faydalanmış bile olabilir. Öncelikle sakin olun. Oyun içinden ticket atarak bir GM'e durumu anlatın. Tetkik amacıyla hesabınız birkaç gün kapatılacak. Hesap açıldığında eşyalarınız enchant'sız halleriyle geri gelmiş olacak. Fakat oyun içi ekonomi, yetersiz bilgi gibi bahanelerle altınlar iade edilmeyebilir. Siz siz olun No-script modundaki güvenli bir tarayıcı (Opera, Firefox), sağlam bir virüs programı ve anti-spyware kullanın, tanımadığınız sitelerden ve enchant'cılardan uzak durun. Geçmiş olsun.

AoC'da emek emek kurduğunuz kasabalar sık sık ziyaret edilecek. Resimde bugünkü Tanrı misafirimizi görüyorsunuz.

2007'NİN HIT DEVASA ONLINE OYUNLARI

GEÇEN YILIN "WOW'DAN SONRA HAYAT VAR MI?" DOSYASININ ARDINDAN YOLDAKİ HIT DVO'LARA TEKRAR GÖZ ATALIM İSTEDİM. BAKALIM HALA ÇIKIŞINI BEKLEDİĞİMİZ OYUNLAR NE DURUMDA...

1) AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Yapım: Funcom
Web: www.ageofconan.com
Çıkış Tarihi: Kasım 2007

Her yerinden yenilik damlayan AoC hala mutlak favorilerimizden.

▲ AoC'da son derece detaylı bir karakter ekranı bizi bekliyor. Karakter oluşumuna kölelerin arasında başlıyoruz. Irkı ve cinsiyeti seçtikten sonra, köle işini bırakarak ayrıntılar için yanımıza geliyor. Ayrıntı mı? Elmacık kemiklerinden boynuna, çıkık bir çeneden çökük avurtlara kadar çok geniş bir yelpazeye sahip olacağız. Yaş, saç/sakal, dövme ve piercing derken gerçekten bize özgü bir karakterimiz olacak.

▲ AoC'un ilk 15 saatini offline oynayarak Hyboria'yı tanıdıktan sonra online'a geçeceğiz.

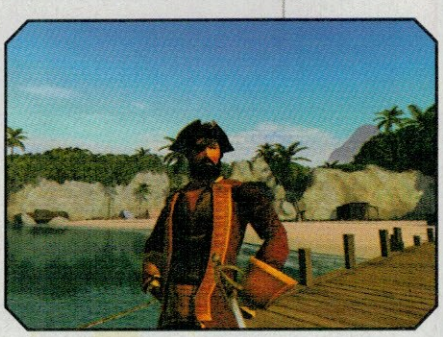
▲ Conan ismi akla doğal olarak yakın dövüşü getiriyor. Oyuncuların silahlarını savuracakları yeri belirleyebilmesi, farklı formasyonlarda savaşmaları tam bir aksiyon havası estirecek. Hele atlı savaşlar işin içine girince değmesin keyfimize. Caster severler de üzülmeyecek. Yalnız karanlık büyülere yönelmeniz yozlaşarak (Soul Corruption) bu güçlerin oyuncağı olmanıza yol açabilir. Oyundaki birçok yetenek bu tür yan etkilere sahip.

▲ AoC'un çarpışmaları 18+ aksiyon oyununu aratmayacak kadar hızlı ve son derece kanlı şekilde gerçekleşecek.

▲ AoC'la gece/gündüz değişimi görsellik dışında da değişikliklere neden olacak. AoC'da gündüz tek başımıza takıldığımız kimi topraklarda alacakaranlığın basmasıyla instance'a dönüşen topraklara gireceğiz. AoC forumlarındaki söylentiler doğruysa gece/gündüz değişimi NPC'lerde de değişikliklere yol açacak. Kimisi gündüz bahsetmek istemediği bir konunun detaylarına girecek, kimisi ise gündüz tezgâhında olmayan eşyaları gözler önüne serecek.

▲ AoC'da yeterli malzeme sağlandığında kasabalar kurmak veya ele geçirmek mümkün olacak. Buraların hükümdarınıysa PvP belirleyecek.

▲ Oyunun senaryosu The Longest Journey, Dreamfall ve Anarchy Online gibi başarılı işler çıkarmış bir ekip tarafından hazırlanıyor.



PoBS bir oyunda gördüğümüz belki de en detaylı en taktiksel deniz savaşını sunuyor.

Üstelik avatarımızla şehirleri istediğimiz gibi turlayabileceğiz.

2) PIRATES OF THE BURNING SEA

Yapım: Flying Lab
Web: www.burningsea.com
Çıkış Tarihi: 2007 Yazı

PoBS kurgu olmamasıyla diğer DVO'lardan ayrılıyor. Oyunda 1700'lere dönerek kendi deniz maceramıza atılacağız.

▲ Çarpışmalar gemi savaşları ve avatarların çarpışması şeklinde ikiye ayrılacak. Gemi savaşları oyuncuların kendi gemilerini zekâya verdiği emirlerle yönlendirdiği bir yapıda olacak. Ayrıca birden fazla gemiye sahip olabileceğiz.
▲ PoBS'nin Karayipler'inde 100 kadar yerleşim birimi bulunuyor. Kasabaların büyüklüğü işgallere bağlı olarak değişiyor. PoBS'nin ilginç bir yönü oyunun bir sona da sahip olması: Karayipler'deki adaların büyük çoğunluğunu ele geçiren takım (faction) oyunu kazanmış sayılacak ve sunucu reset'lenecek.
▲ Kumandanlar rüzgarın yönü, kullanılacak top ve saldırı şekli gibi noktalara dikkat edecekler. Savaş kaybedildiğinde gemi batacak ve kendi fraksiyonumuza uygun bir kasabada canlanacağız. Fakat gemi hasar aldığından bir miktar kaynak kaybedeceğiz. Belirli bir hasar/yenilgiden sonraysa kullanılmaz hale gelecekler. Avatar çarpışmaları ise gemiler birbirine yaklaştığında gerçekleşecek.

▲ PoBS crafting konusunda ümit veren bir oyun. Oyundaki hemen her eşya ve kaynakta oyuncuların parmağı bulunacak.
▲ PoBS'nin son versiyonunda 1000'den fazla görev bulunması ve level sınırının 50 olması planlanıyor. Artan level daha iyi mühimmat ve silahlar anlamına geliyor. Artan HP vb. söz konusu değil.
▲ NPC'lerle diyalogumuz alacağımız görevleri etkilediğinden bir görevi herkesin görmesi gibi bir garanti bulunmayacak. Görev türleri arasında koruma, sabotaj, baskın ve ticaret bulunacak. Evet, PoBS'de para babası veya kendi halinde bir tüccar da olabileceğiz.
▲ Huzursuzluğun hâkim olduğu şehirlerin işgalinin daha kolay olması tarihin gerçeklerindendir. Aynı durum PoBS için de geçerli. Bir limanı ele geçirebilmek için şehirde huzurun ve güvenliğin azalması gerekiyor. Örneğin gemilerinin batırılması ve o bölgede ithalatın patlaması ülkelerine güveni azaltıyor. Huzur kalmayınca da liman çevresi PvP'ye açık hale geliyor. PvP başladıktan sonra ayrı bir yarış başlıyor: İşgalciler (korsan veya düşman ülke) belirli görevleri tamamlayarak Conquest puanları topluyor. En fazla puanı toplayan da şehre dalma hakkını elde ediyor. Tabii bu arada savunmanın elleri de armut toplamayacaktır.

Warhammer Online'daki silah ve çevre tasarımlarında masaüstü oyundan birçok tanıdık nokta bulacağız. Eee, o lisans boşuna alınmadı ya.

ONLINE DÜNYALARDAN HABERLER

10 dolara tam pansiyon cehennem

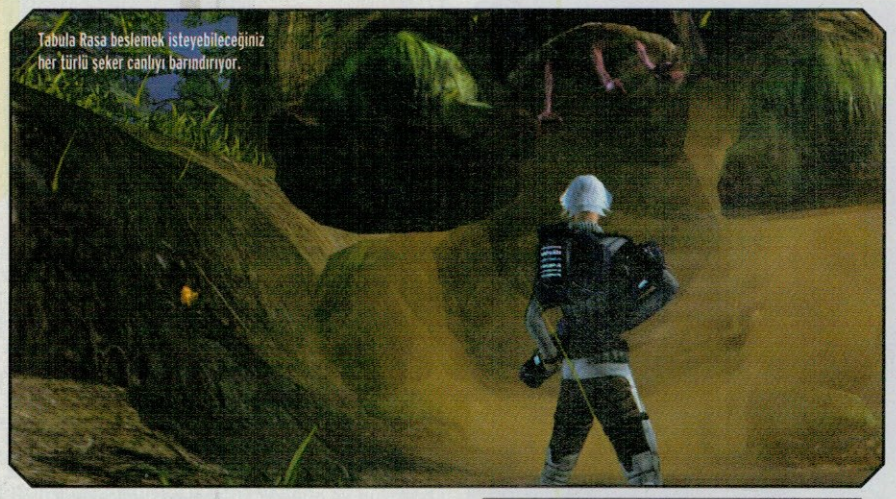
Hellgate London'ın multiplayer hizmetleriyle ilgili ilk bilgiler nihayet gelmeye başladı. Henüz kesinleşmeyen bilgilere göre online seçenekleri normal ve elite olarak ikiye ayrılacak. Normal oyuncular ücretsiz oynarken, elite oyuncular aylık 9,95 dolar ödeyecekler. Elitin avantajlarından bazıları şunlar: 12 karakter slotu (normalde 3), sunucuda sıra varken bile beklemeden oyuna girmek, 24 saat telefon desteği, sunucular arasında karakter transferi, 40 eşya slotu (normalde 20) ve özel eşyalar. Loncaları da elite oyuncular kuracak. Normal oyuncular bu birliklere yalnızca katılabilecek. Hem elite hem normal oyuncular eşit sunucu güvenliğine sahip olacaklar.

Oyun sektöründen para mı kazanılır?

Bir değişiklik yapıp online oyun pazarıyla ilgili bir haber vereyim. Bugün devasa online oyunlardan en çok kazanan şirketi sorsam birçoğunuz kuşkusuz Blizzard'ı anacaktır. Bu arada gerçek bir online oyun devi gözünüzden kaçabilir: Güney Koreli yapımcı NCSoft yılın ilk üç ayında satışlarını yüzde 9 artırarak 68 milyon Euro gibi bir iş hacmine ulaştı. Bu rakamın yüzde 7'sini City of Heroes\Villains oluşturuyor. Guild Wars yüzde 19 ve Lineage 1-2 yüzde 79'luk bir paya sahip.
Demek neymiş. Para kazanmak için Uzakdoğu'ya oyun satmak lazımmış.

Kısa Kısa Kısa...

- Richard "Lord British" Garriott'un Tabula Rasa'sı yolda. Beta için başvurabilirsiniz.
- LotR Online'ı daha bu ay incelemişken bir de eklenti haberi vereyim. Ücretsiz olarak eklenecek paket oyuna 27 Level ve üstü oyuncuların gidebileceği Evendim kıyılarını ekleyecek. Paket, haberi okuduğunuz ara çıkmış olabilir.
- Yeni WoW yamasıyla birlikte oyuna SpamSentry adında bir fonksiyon ekleniyor. Böylece "1000 gold 10 dolar, yanında da bir kalem ve bir tarak" mesajı atanları otomatik olarak şikayet edebileceğiz ve ignore listesine alabileceğiz.


Tabula Rasa beslemek isteyebileceğiniz her türlü şeker canlıyı barındırıyor.

Fakat savunma göçerse düşman ülke limanı ele geçiriyor veya korsanlar yağma için doluşuyor.

▲ İthalat ağır vergiler, maliyetin artırılması ve yolda korsanlara yakalanma riski sayesinde azaltılabilecek. Rakibin mal yüklü gemilerini batırması için korsanlarla anlaşmak da kulağa çekici geliyor. 1700'lerde denizler pek adaletli sayılmazdı.

3) WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Yapım: EA Mythic
Web: www.warhammeronline.com
Çıkış Tarihi: 2007 Yazı

WO, çizgiroman grafik stili ile WoW'u andıran, fakat WoW'dan birçok ciddi avantajı olacağı iddia edilen bir potansiyel hit. Zaten Warhammer evreni oluşturulduğunda WarCraft daha portakaldaki vitamin değil miydi?

▲ WO sadece geçtiği evrenin altyapısı nedeniyle birçok oyuncunun ilgisini çekiyor. (Benim kalbimde WH40K var, o da gelecek inşallah.)
▲ WO'da level yerine puanlardan oluşan kariyer ağaçları kullanılacak. Bu sisteme göre tek bir ağaçta ilerlemek veya karma bir karakter oluşturmak mümkün olacak. Yani oyuncu devasa online'a fazla vakit harcamak istemiyorsa bile güçlü bir karakter oluşturarak, oyun dengesini bozmadan eğlenebilecek.
▲ "10 tane iguana kes, turşusunu kur" görevlerinden kurtulacağız. Örneğin Empire daha oyunun başında Chaos'un evlerini kundakladığı köylüleri kurtarmaya çalışırken Chaos Empire'a bağlı şehirleri top ateşine tutacak. Oyun ilerledikçe herhangi bir NPC'den alınmayan, olay bölgesine gidince diğer oyuncularla birlikte dâhil olunan Public Quest'lere başlayacağız. Bunlar düşman fraksiyonların oyuncularını birbirine düşüren görevler olacak.
▲ WO'da üretilen eşyaların kullanmak isteyeceğimiz eşyalar olduğu belirtiliyor. Umarım yanılmazlar.
▲ Birbirine bağlı dört savaş alanındaki (Battlefield, Scenario, Campaign ve Skirmish)

Gods & Heroes'un PvP'si ağızları sulandırıyor.

büyük savaşlar ve kuşatmalar ile PvP devamlı canlı tutulacak. Buralara girmek için uzun süre sıra beklemeyeceğiz.

4) TABULA RASA

Yapım: Destination Games/NCSoft
Web: www.playtr.com
Çıkış Tarihi: 2007 Yazı

Tabula Rasa RYO mantığıyla donanım toplanan ve karakter geliştirilen, başarının bu değerlere göre belirlendiği bir devasa online FPS.
▲ Sona bırakılacak cümleyi ilk söyleyeyim: Oyunun arkasında Ultima'nın babası Richard Garriot var. Evet, kalan maddeleri okumanıza gerek kalmadı.
▲ TR için, mantıklı FPS'lerdeki "en iyi silah" tanımı yerine, "yerinde kullanılan silahlar" geçerli olacak. Karakter değerleri ne olursa olsun zıp zıp zıplayan, hiperaktif bir düşmana roket değil yıldırımla saldırmak mantıklı olacak.
▲ Kendi gözümüzden Instance tamamlamak gibi güzel bir deneyim yaşayacağız. Instance'larda başarılı olmak için yan görevleri yapmak ve iyi bir takım içi koordinasyonu gerekecek.
▲ Kariyerimize Level 10'a kadarki yetenek seçimleri ve Level 25'teki ikincil sınıf seçimiyle karar vereceğiz.

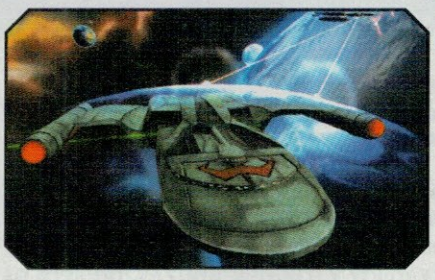
C. of Spellborn bütçe katili Magic'ten tanıdığımız deck sistemini DVO'ya taşıyor.

GÖZDEN KAÇIRMAYIN

Yukarıdaki oyunlar dışında umut vaat eden başka oyunlar da bulunuyor:

▲ **Chronicles of Spellborn:** CoS devasa online'lar için alışık olduğumuzdan farklı bir savaş sistemi kullanıyor. Sistem, Magic The Gathering'deki deck'ler oluşturma ve kartları oyuna sürmekten oluşuyor. Farklı deck'lerden seçeceğiniz yeteneklerle kombolar oluşturabiliyorsunuz. Bu yaz gelecek oyun hakkındaki ayrıntıları yakında paylaşacağım.
Web: www.tcos.com

▲ **Star Trek Online:** Gümüş perdeye yansıyan Star Trek Nemesis'den 20 yıl sonrasını konu alan STO'da başlangıçta yalnızca Federasyon'a üye karakterleri



oynayabileceğiz. (Bu önce sadece X'i, ek paketle Y'yi oynama olayına hastayım.) Perpetual'dan gelen oyun yıl sonunda hazır olacak.
Web: www.startrekonline.com

▲ **Aion: The Tower of Eternity:** Boşuna NCSoft'a devasa online fabrikası demiyorum. Yeni dünyalarında melekler, şeytanlar ve

- Dans edelim mi bebek?
- Groarrrh
Aion

ejderhalar arasında yolunu çizmeye çalışan bir karakteri yönlendireceğiz. Ayrıntılar ve çıkış tarihi henüz belirsiz.
Web: www.plaync.com/us/games/aion

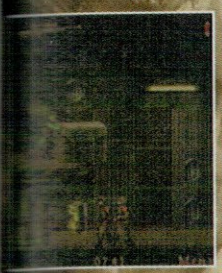
▲ **Gods&Heroes-Rome Rising:** Antik Roma'nın tanrılarını ve savaşçılarını konu alan bir devasa online. Taktiksel oynanışı ilgimi çekmişken oyunun en baba özelliği olarak yalnızca NPC'lerden oluşan Squad denen gruplarla PvE yapma özelliğinin sürülmesi keyfimi kaçırmıştı. Oyun sonbaharda çıkacak.
Web: www.godsandheroes.com

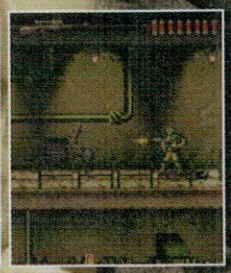
Not: Uzaklarda bir yerlerde Warhammer 40K, World of Darkness üzerine devasa online çalışmaları devam ediyor. RYO efsanesi Bioware de bir online oyun üzerine çalışıyor. L

cominic

pixofun
en iyi oyun portalı

GL1342 yaz 5400'a gönder, bu harika oyun cebine gelsin.
Fiyatı: 54 SMS / 108 Kontör





MEDAL OF HONOR™

EA mobile

3+

©2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA logos ve Medal of Honor, A.B.D.'de ve/veya diğer ülkelerde Electronic Arts Inc.'in ticari veya tescillenmiş ticari markalarıdır. Tüm Hakları Saklıdır. Diğer tüm ticari markalar ilgili 3.şahısların mülküdür.

en kaliteli oyunlar cebinizde!

Spor, macera, aksiyon, simülasyon, platform, masa oyunu, yarış... Sevdiğin tür hangisi olursa olsun artık cebinde oyun keyfi yaşamak çok kolay. Oyun kodunu yaz, 5400'a gönder, oyun heyecanını cebinde yaşa!

TURNUVA OYUNLARI

GL1322 / 54 SMS (108 Kontör)

Bazı oyunlarımız var ki, sana telefonunda hoşça vakit geçirtmekten öte sağlıyor. Skor göndererek bu oyunların turnuvalarına katılıp, bizden çeşitli hediyeler kazanman mümkün.

Her oyunun farklı bir turnuvası olabilir ve bu turnuvaların kurallarını www.pixofun.com ve wap.pixofun.com sayfalarındaki 'Turnuva' alanından öğrenebilirsin. Turnuva keyfini hemen yaşamak istiyorsan yandaki oyunların kodunu yaz, 5400'a gönder, sen de katıl!

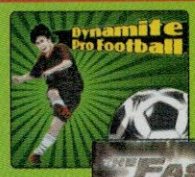
GL1080 / 54 SMS (108 Kontör)

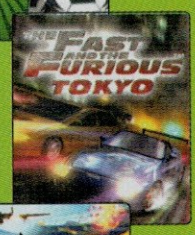
ÖNCE DENE, SONRA AL!

Oyunları almadan önce "demo"larını indirip, deneyebilirsin.

Demo Oyun Nedir? Ne işe Yarar?

Afişlerde, reklamlarda bazı oyunları görüp de 'Arkadaş, resmi güzel de acaba cismi nasıldır bu oyunun, alayım ama ya kötü çıkarsa?' diye düşündüğün oluyor mu? İşte, demo oyun denen şey seni kaygılarından kurtarır. Bir oyunun demosunu (GPRS hariç) ücret ödemeden indirirsin, beğenirsen tam halini satın alırsın. İşte bu kadar kolay! Aşağıdaki oyunların kodunu yaz, 5400'a gönder, test sürüşüne başla!





Metal Slug demo	:GL1316
Airstrike Demo	:GL1317
Dynamite Pro Footbal Demo	:GL1325
Fast and Furious demo	:GL1326
Süper Bilardo Demo	:GL1327

SE1 SE2 SE3 SE4

NK1 NK2 NK3 NK4

MO1 MO2 MO3

SA1 SA2 SA3

SI1 SI2

ÜYELERE BİZDEN* OYUN

Üye olmak için, Abone Oyun yaz, 5400'a gönder veya wap.cominic.com'a git!
Üye olana, 2 oyun Cominic'ten!* 2 ücretsiz oyundan sonra alacağınız tüm oyunlar %30 indirimli! Hem de üyeliğin süresince HER AY!

*Üyeliğiniz 1 ay süresince geçerlidir. Süre dolunca otomatik olarak uzatılır. İsterseniz üyelik başlangıcından 1 ay sonra iptal ettirebilirsiniz. 1 aylık üyelik ücreti **AVEA, KUZEY KIBRIS TURKCELL, TELSİM ve TURKCELL aboneleri için 54 SMS'tir. Abonelik ücretine Wap/GPRS ücreti dahil değildir. Abonelik süresince içeriklerde değişiklik hakkı saklı tutulur.

Bu hizmet **AVEA, KKTCELL, TELSİM, TURKCELL altyapıları kullanılarak verilmektedir.

wap.cominic.com'da tüm oyunlar 2 SMS daha ucuz!

**AVEA aboneleri için standart SMS tarifesi geçerlidir.
GPRS ayarların yoksa PixoAyar yaz, boşluk bırak, telefon modelini yaz 5400'a gönder. Örnek: PixoAyar z600
Oyunları indirirken oluşan WAP/GOPS kullanım bedeli oyun ücretine dahil değildir. İndirim bedeli

YARDIM VE DESTEK İÇİN: 0312 265 04 14 (4 hat PBX) Avea: 0555 738 54 00

UYUMLU TELEFONLAR

SONY ERICSSON

SE1 P500i, K500i, K700i, K750i, W550i, W800i, W810i, Z800
SE2 T610, T630, Z600
SE3 J300i, K300i
SE4 S700i, W900, K790

MOTOROLA

MO1 E398, L7, U6, V3, V3i, V300, V360, V400, V500, V525, V600, V620, V80
MO2 C380, C650, V220
MO3 L6

SAMSUNG

SA1 D500, D500E, D720, E720, E730
SA2 D600, D820, E700, E710
SA3 E300, E310, E340, E810, X480, X640, X660

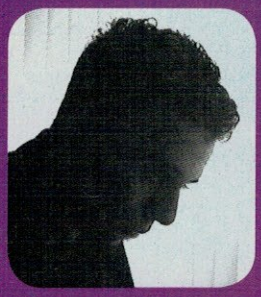
SIEMENS

SI1 CX65, CX70, CX75, M65, S65, SL75
SI2 C65, CF75, CFX65, SL65

NOKIA

NK1 3200, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6681, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-GageQD
NK2 2650, 3100, 3120, 3220, 3510i, 6230i, 7250i, 8910i
NK3 6060, 6101, 6111, 6170, 6220, 7270, 7600, N70, N91
NK4 6600, 7610, 6670, 6260, 6630, 3230, 6680, 6681, 3250, 7360, N70, N91

KONSOL USTASI



Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

BİR FARKLI TURNE

Aslında benim meteoroloji moduna geçmemin vakti çoktan geldi. Yazın gelmesiyle birlikte tatil temasını aynen bu köşeye taşırım. Gelin görün ki artık yazı sevmiyorum. Neden sevmediğimi de birkaç ay önceki yazılarımdan anlayabilirsiniz. Bu konuda daha fazla kimseyi bunaltmadan diğer olaylara geçelim derim.

Değinmek istediğim konu Nintendo'nun inanılmaz bir pazarlama girişiminde olması. Wii ilk defa Türkiye'ye geldiğinde yeterli reklam yapılmadığını düşünüyordum, lakin şu an tam tersi bir durum söz konusu. Nintendo sadece panolara, dergilere reklam vermek yerine alıyor Wii'sini kolunun altına Türkiye'yi köşe bucak dolaşıyor. Geçen günlerde Wii'nin Türkiye turnesinin bir planına rastladım. Gerçekten çok büyük bir turne hazırlığındalar. Hatta çoktan harekete geçmiş olacaklar siz bu yazıyı okurken.

Buna mukabil Sony ne yapıyor? Çok güzel sözler var dilimizde fakat onları kullanmayacağım. Özetle hiçbir şey yapmıyor. PlayStation'ı gerçekten çok seviyorum; çok hastasıyım ama Sony'nin bu burnu havada tavrı beni biraz rahatsız ediyor. Dilerdim ki aynı Nintendo'nun izlediği yolu izlesinler, halka açılsınlar, bir PS3 alana bir PS3 bedava versinler... (Olur olur!)

Bu konuyu burada kesiyorum. Şimdi gelelim PSP bölümüne. Bu ay nihayet kafamı Puzzle Quest'ten kaldırabildim. Hayatımda bir boşluk oluştu derken Driver 76 geldi. İyi bir oyun olmasına hiç ihtimal vermiyordum ama sanırım bu sefer ortada içler acısı bir durum yok. Detayları ancak gelecek ay size bildirebileceğim....

Şimdi sizi müzik listemle baş başa bırakıyor ve Guitar Hero'nun başına gidiyorum. Yoksa siz hala Guitar Hero gitarını almadınız mı? Yok canım!

01 Megadeth - United Abominations
02 Mando Diao - Ode to Ochrasy
03 Infected Mushroom - Classical Mushroom
04 Borknagar - Empiricisim
05 Razorbliss - Flowing Tears

FRACTURE

Artık oyunların konuları da "Küresel Isınma"

LucasArts'ın yeni oyunu Fracture'ın konusu küresel ısınma: 2100'lü yıllarda buzulların erimesi sonucu Missisippi nehri taşıyor ve Amerika'yı ikiye bölüyor. Devlet bu konuda bir şey yapamadığı için de Amerika'nın tüm düzeni yıkılıyor ve iç savaş boy gösteriyor. Küresel ısınma sadece susuz kalarak kötü günler geçirmemize neden olmayacak, bir de savaşlarla uğraşacağız.
Doğu ve Batı olarak ayrılan Amerika'nın doğu ayağı Atlantic Alliance adı altında toplanıyor ve Avrupa'yla işbirliği içerisinde. Batı kısmı ise Asya'yla ittifak kurmuş durumda. Republic of Pacifica adındaki batı bölümü yeni dünya düzeninde kendine yer edinebilmek için insanların DNA'larını değiştirerek "süper-insanlar" yaratma yolundayken, Atlantic Alliance "cybergenetics" konusunda uzmanlaşarak insanları nano robotlarla geliştirme üzerinde yoğunlaşmış durumda. Biz de Mason Briggs olarak bu savaştaki bir askeri canlandıracak ve son teknoloji ürünü silahlarla önümüze gelene haddini bildireceğiz. Mason'ın en büyük özelliklerinden biri yeryüzünü istediği gibi şekillendirerek kendine savaşta avantaj sağlaması. Bu ne demek tam olarak bilemiyoruz ama her savaşı herkesin farklı bir yöntemle sonuçlandırabileceğini öğrendiğimizde iyi bir şeyler olduğunu düşündük. Bence Fracture iyi bir oyun olacağa benziyor, o yüzden gözünüzü bu oyundan ayırmayın.

▲ **Yapım:** Day 1 Studios ▲ **Dağıtım:** LucasArts ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış:** 2008

KONSOL TOP 10

1	Spider-Man 3 (Tüm konsollar)	★
2	Final Fantasy III (DS)	★
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)	★
4	God of War II (PS2)	★
5	Buzz! The Mega Quiz (PS2)	★
6	UEFA Champions League 2006-2007 (PS2, XBOX 360, PSP)	▼
7	Virtua Tennis 3 (PS3, PSP)	▼
8	Harvest Moon DS (DS)	★
9	Crackdown (XBOX 360)	▲
10	New Super Mario Bros. (DS)	▼

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Korku filmleri yetmiyorsa, buyurun buradan yakın

Condemned: Criminal Origins ismini duyduğunuzda bir ürperme geliyorsa, sizi Bloodshot'a davet etmek zorundayım. Zorundayım, çünkü bir kez korku türüne bulaştıysanız bundan kolayca kurtulamazsınız. Kurtulsanız bile...
Seri katillerin peşinden koşan ve her an vahşetle, stresle burun buruna olan Ethan Thomas'ı kontrol edeceğimiz Bloodshot, bir önceki oyun gibi FPS kamerası kullanıyor ve çoğunlukla karanlık ortamlara atıyor bizi. Karanlıktan korkanların uzak durması ya da yanlarında bir el feneri ile yaklaşması (ehe!) gereken oyunumuzu az çok anladığınızı düşünüyorum. Aslında bu defa o kadar da çok korkmayacağız, zira Ethan'ın defansif ve ofansif birçok yeni kombo hareketi bulunacak. Buna ek olarak cinayetleri çözebilmek için daha fazla yöntem de kullanabilecek. Siz sakince parmak izi almaya çalışırken birisi kafanızı yarmazsa, o işin altından kalkabileceksiniz anlayacağınız. Anlatabildim mi? O zaman Bloodshot'ı hemen takviminizde işaretlemeye bakın.

▲ **Yapım:** Monolith Productions ▲ **Dağıtım:** SEGA ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008'in ilk çeyreği

BASKIYI DURDURUN!

▲ Beğenerek, paralar bayılarak aldığınız Xbox 360 Elite'larınız, normal Xbox 360'lar gibi "Üç kırmızı ışık" sendromuna yakalanırsa ne yaparsınız? Bunu, yeni siyah Elite'lardan almadan önce iyi düşünün çünkü 360'ların iptal olmasına neden olan bu hata Elite'larda da boy gösterdi.

▲ Geçen ay burada haberini gördüğünüz Burnout 5'in ismi Burnout Paradise olarak değiştirildi.

▲ PSP'nin tepesine takabileceğiniz PSP Go! Cam piyasada. Fotoğraf çekmek, video ve ses kayıtları yapmak isteyenlere duyurulur.

▲ Guitar Hero III PS2, PS3 ve Xbox 360'tan sonra Wii'ye de geliyor ve Wii'ye özel bazı farklılıkları da yanında getiriyor.

▲ PS3 Home P2P dosya paylaşım ortamına ev sahipliği yapabilir. Korsana kucak açan bir oluşum olmaya başlarsa da kaparlar, hemen endişelenmeyin.

▲ Aynı Xbox 360 Elite gibi, PS3'ün de geliştirilmiş bir versiyonu gelecek yıl çıkabilir.

▲ İçinde Wanna Rock (Twisted Sister), Round and Round (Ratt), I Want Candy (Bow Wow Wow), Metal Health (Quiet Riot), Holy Diver (Dio), Heat of the Moment (Asia) gibi ünlü parçaların bulunduğu Guitar Hero 80's PS2'ye özel olarak bu yaz piyasada.

▲ Square Enix, Unreal Engine 3'ün kullanılacağı The Last Remnant adında yeni bir RYO oyunu üzerinde çalışmalara başladı.

▲ Activision yeni bir Spider-Man oyunu üzerinde çalışıyor. Spider-Man: Friend or Foe sonbaharda piyasada olacak.

▲ 2008'de çıkması beklenen Little Big Planet'ın yakında bir demosunun çıkabileceği söyleniyor. PS3 sahiplerine duyurulur.

▲ Bir süredir PS3 için hazırlık aşamasında olan Sanits Row sonunda iptal edildi. Üzülmeyin, zira THQ Saints Row 2 üzerinde çalışıyor ve bu yeni oluşumun en büyük özelliği PS3 ve Xbox 360'ın online ortamda buluşabilmesi olacak.

▲ Final Fantasy'nin PSP çıkarması FF: Dissidia bir aksiyon oyunu olabilir ve içinde Sephiroth'un bulunması da muhtemel. Gözünüzü bu oyundan ayırmayın.

CRASH OF THE TITANS

Yine unuttum bu yaratığın ne olduğunu...

Crash Bandicoot'u unutmuştuk değil mi? En son hangi oyununu oynadım, inanın hatırlamıyorum. Sanırım PSOne'daydı. PS2 de olabilir. Peki PSOne'ı Piesvan diye okuyup, PS2'yi Piesiki olarak okumak nedir? MP3'e Empeüç demek gibi bir olgu bu da işte. Gelelim konumuza. Konumuz gereği yine Crash'i yönetiyoruz, yine Neo-Cortex'in saçma tavırları karşısında sinirlenmemeye çalışıyoruz. Eh, sonunda ipler kopuyor ve sinirlenip etrafımızda fırıl fırıl dönmeye başlıyoruz. Crash'in standart dönüş hareketinin yanında birkaç yeni hareketi daha geliyor. Mesela Prince gibi duvarlarda koşabiliyor ve havada birçok farklı hareket yapabiliyor. Bunlar işin önemsiz kısmı. Asıl önemlisi 15 farklı düşmanı ele geçirip onları birer araç olarak kullanabilme özelliği. Normalde Crash'in düşmanı olan bu büyük yaratıklar, biraz dayak yedikten sonra uysallaşıyorlar ve Crash'in daha da güçlü hale gelmesini sağlıyorlar. Hatta yeri geliyor bu yaratıklar sayesinde bazı bulmacaları çözebiliyorsunuz. Birçok farklı platformda piyasaya çıkacak olan oyunun her versiyonu da birbirinden farklı olacak. Mesela Wii'de WiiMote'u elimizde döndürüp duracak, Xbox 360'da mükemmel grafiklerle karşılaşacağız. Sonbaharda da şöyle kaliteli bir platform oyunu iyi gider ama değil mi?

▲ **Yapım:** Radical Entertainment ▲ **Dağıtım:** Sierra Entertainment ▲ **Platform:** PS2, Xbox 360, Wii, PSP, DS

TOM CLANCY'S ENDWAR

İşin içinde Tom Clancy varken hangi savaş biter ki?

"Tom Clancy'nin Rainbow Six'i", "Tom Clancy'nin bale pabuçları", "Tom Clancy'nin köpeği" gibi ardı arkası kesilmeyen Tom Clancy yapımlarına bir yenisi daha ekleniyor. EndWar olarak hayata geçmesi beklenen bu yeni oyun, bir taktik aksiyon oyunu değil üstelik. İşin içinde taktik var ama bu defa çok daha derin; zira oyunumuz bir GZS. U.S. Joint Strike Force, European Enforcers ve Russian Spetsnaz seçilebilecek üç farklı güç olarak oyunda yer alacak ve senaryonun her bölümü sizin oynayışınıza göre şekillenecek. Diyelim ki bir bölümde Amerika'nın bir bölümü işgal edildi. Senaryonun bir sonraki ayağında Amerika'nın bu işgal edilen bölgesine çıkartma yapacak ve topraklarınızı geri kazanmaya çalışacaksınız. Bir GZS oyununun kontrollerini konsol gamepad'ine uyarlamak zor olabilir fakat Ubisoft bu konu üzerinde de uğraşıyor ve büyük ihtimalle sıkıntı yaratmayacak bir çözümle karşımıza çıkacak. Her şeyin yok edilebildiği, yapay zekanın IQ seviyesi olarak 150'ye ulaştığı (her asker bir profesör adayı) EndWar, online olarak da oynanabilmesiyle iyi bir oyun olacağa benziyor.

▲ **Yapım:** Ubisoft Shanghai ▲ **Dağıtım:** Ubisoft ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008

KONSOL USTASI

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Final Fantasy'den beter hangi seri var diye soruyorsanız...

Artık orijinallikten uzak, patates baskı kıvamında oyunlarla piyasaya çıksa da Neversoft'un Tony Hawk serisini hala takip ediyorum, edeceğim, etmeyenleri de uyaracağım. Sonuçta ne olursa olsun bir şekilde oynattırıyor kendini.

Activision'dan gelen son habere göre takısı Proving Ground olan yeni bir Tony Hawk hazırlık aşamasında. Sadece yeni nesil konsollarla sınırlı kalmayacak olan yeni kaykay çılgınlığımız, bayağı bir yenilikle birlikte geliyor. Söylenenlere göre karakter geliştirme bölümünde bir yenilenmeye gidiliyor ve detayın dozu artırılıyor. Yaratacağınız karakterin nasıl bir yol izleyeceği, ne tür bir kaykaycı olacağına biz karar vereceğiz. "Epic Skate Videos" adındaki video düzenleyicisiyle kendi videolarımızı oluşturabilecek ve bunları online ortamda sergileyebileceğiz. Bunların hepsini bir kenara koyup, asıl olayı anlatayım. Activision devasa bir online oyun imkanı sunmayı hedefliyor ve tek kişilik oyundan online oyuna sadece tek bir tuşla geçebileceğimizi vurguluyor. Dünyanın dört bir yanından kaykaycılarla kapışmak için daha iyisini düşünemiyorum. Bakalım bu vaatlerin aslı olacak mı..?

▲ **Yapım:** Neversoft ▲ **Dağıtım:** Activision ▲ **Platform:** PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** 2007 sonu

NINJA GAIDEN SIGMA

Gerçek ninja aksiyonu

Xbox'ın en zor oyunlarından biridir Ninja Gaiden. O derece zordur ki, God of War'un zor seviyeleri bile çocuk oyuncağı gibi kalabilir zaman zaman. Ninja Gaiden Sigma adındaki yapım da aslına bakarsanız Xbox versiyonunun yenilenmiş, ütülenmiş ve PS3 kıvamına getirilmiş halinden ötesi değil. İçinde Ninja Gaiden Black'in tüm özelliklerini de barındıran bu yapım, PS3 için çok iyi düşünülmüş bir oyun bence. Hem PS3'ün gücünü ortaya çıkartacak kadar kaliteli grafiklerle donatılıyor, hem de PS3'e yaraşır bir oyun olarak PS3'ün oyun listesine işleniyor (bir kez daha PS3 demek istemiyorum). Sigma yaklaşık 50 bölüm, Ryu'ya yeni "çift katana" silahları ve Ryu eğlensin diye oynanabilir karakter olarak Rachel'ı getiriyor. Rachel toplamda 10 bölümde kullanılabiliyor ve taşıdığı balta ile oynanışı Ryu'dan bir hayli farklı. İşin özetinde bu oyunun kalitesiz olma ihtimali sıfıra yakın. Zaten Xbox'taki başarısını taklit etmekle yetinse bile iyi bir oyun olacaktır. Tabii eğer daha önce Xbox'ta bu oyunu oynadıysanız almadan önce bir kez daha düşünebilirsiniz. Bana kalırsa o kadar da fazla yenilik içermiyor.

▲ **Yapım:** Team Ninja ▲ **Dağıtım:** Tecmo ▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış Tarihi:** 28 Haziran 2007

BEAUTIFUL KATAMARI

Yuvarlandıkça güzelleşen şeye ne denir? Cevap: Sevgi!

Anlatılması zor, oynanması ise bir o kadar kolay ve eğlenceli bir oyun varsa o da Katamari Damacy'den başkası değildir. PSP versiyonunu saymazsak, önceki iki oyunu birer klasik olan Katamari serisi kaldığı yerden PS3'te de devam ediyor. PS3'teki bir Katamari'nin ne demek olduğunu size kısaca açıklayayım: Daha iyi grafikler, daha geniş bölümler, daha iyi müzikler ve her şeyin daha iyisi.

Bunların dışında aslında oyunda çok da değişen bir şey yok. King of all Cosmos bir kaza geçirdiği için prensinden yine ortalığı toparlamasını istiyor ve prens de 50'ye yakın kuzeninden yardım alarak yine Katamari'yi yuvarlamaya başlıyor. Birçok yeni mini-oyunun da eklendiği Beautiful Katamari, PS3 almak için başlı başına bir neden olabilir.

▲ **Yapım:** Namco Bandai ▲ **Dağıtım:** Namco Bandai ▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış Tarihi:** 2007 sonu

HER YERDE SAVAŞ
HER YERDE EĞLEN

Yeni haritalar... Yeni hızlı oyun modu... Yeni uygarlıklar...

Mynet Müşteri Hizmetleri: 0212 328 15 15

Sadece 54 SMS/108 kontör'e Turkcell, Hazır Kart ve Vodafone abonelerine

Oyunun GPRS ile indirilmesi operatör tarafından ücretlendirilecektir.

Desteklenen Telefon Modelleri: **Nokia:** 3650, 3660, 6260, 6600, 3230, 6680, 6681, N70, 6620, 6630, 6630, 6670, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, 3220, 5140, 7260, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6101, 6170, 6230i, 7270, 8800 **Siemens:** C65, AX75, CF75, CX75, SF65, CF62, CX65, CFX65, CX70, M75, SK65, C75, M65, S65, SL65 **SonyEricsson:** K500i, F500i, K700i, K750i, V800, Z800, W800, W800i, S700i **Motorola:** E398, V80, V550, V555, V635, Razr V3, V300, V500, V525, V600

mynet mobil

© 2006 Microsoft - Tüm hakları saklıdır.

pofpor

PS2 PS3 Wii XBOX 360

MOTORSTORM

BU BİR KUŞ. BU BİR UÇAK. HAYIR BU BİR KARBÜRATÖR!

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]

MUTLAKA YAŞAMIŞSINIZDIR: Eğer bir konu üzerinde çok tartışır ya da düşünürseniz, meselenin özünden gitgide uzaklaşmaya başlarsınız. İşte bu durum oyunlar söz konusu olduğunda da geçerlidir: Çok fazla oyun oynadığınız zaman doğal olarak hangi amaçla oynadığınızı unutabiliyorsunuz. Ancak arada bir çıkıp gelen bazı oyunlar size neden oyun oynadığınızı, bu işe nasıl başladığınızı hatırlatıyorlar. Motorstorm da işte tam bu noktada duruyor: Saf eğlence, bol hareket ve gerçekten sinirinizi kusabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, Motorstorm sizi tam anlamıyla doyuracak demektir.

Belki ilk bakışta PlayStation 3, çıkış oyunları itibariyle gözünüze zayıf görünmüş olabilir. Açıkçası ben de böyle düşünüyordum. Ancak geçen sayıda okuduğunuz Resistance'dan sonra PS3'ün çıkış oyunlarına daha bir hevesle yaklaşır oldum. Motorstorm da hevesimi kursağımda bırakmadı ve "yarış" temelli bir oyundan ne bekliyorsam bana fazla fazla vererek, zaman zaman da çenemin düşmesini sağlayarak "yeni nesil" sıfatını hak ettiğini gösterdi.

KIYAMETTEN SONRA YARIŞ...

Son zamanlarda oyun yapımcıları post-apokaliptik evrenlere feci şekilde sarmış durumdalar ve bir yarış oyunu olan Motorstorm da buna bir istisna değil. Çöle dönmüş yeryüzünde Nirvana, Slipknot, Queens of the Stone Age parçalarını dinlerken hem yarışıyoruz, hem de araçlarımızın birbirine girmesine şahit oluyoruz. Açıkçası oyunun yapımcısı olan Evolution Studios araç konusunda yelpazeyi sadece geniş tutmamış, bir de o yelpazeyi üzerimize doğru yellemeye başlamış. Öyle ki buggy'lerden ATV'lere, arazi araçlarından motosikletlere kadar ağırlık sınıflarına göre seçebileceğiniz birçok aracın direksiyonu/gidonu tutulmak için ellerinizi bekliyor. Çamurlu arazilerde gazı sonuna kadar köklemek, rakiplerinizi taciz etmek ve bir sonraki safhada da akıl almaz kazalara imza atmak oyunun dinamiklerini oluşturuyor. Ayrıca araç dengesi oynanabilirliğe gayet iyi yedirilmiş. Devasa bir arazi aracı, bir motosikletin üzerinden geçip gidebilir, evet. Ancak gidebileceğiniz ve kaçabileceğiniz birçok patika mevcut. Bu durum ise, seçtiğiniz araca göre, oynanışa epey zenginlik katıyor. Hem rakiplerinize, hem de yola karşı vereceğiniz bu savaşta bitiş çizgisini en hızlı geçebilecek aracı seçmek ise oyunun özünü oluşturuyor. Her yol için farklı araç seçmekten çok, size oynanış olarak hangi araç daha rahat geliyorsa onunla devam edebiliyorsunuz. Elbette yola göre araç seçme özgürlüğünüz de var.

Büyük ve ağır araçlar rakiplerini birer enkaza çevirebiliyorlar. Buna karşılık motor ya da ATV kullananlar birbirlerini araçlarının üzerinden düşürebiliyorlar ki nihayetinde inanılmaz görüntüler oluşabiliyor. Oyunun asıl eğlenceli tarafı, araçların birbirleri ile olan çekişmeleri. Hem oynayana, hem de izleyene çok keyifli anlar yaşatabiliyor bu sahneler. Yapımcılar araçların birbirine çarpmasının yanında silah kullanımını da oyuna dahil etselerdi kanımca çok daha "vurucu" bir oyun olabilirdi Motorstorm. Ancak şu an için elimizde sadece yarışmak ve araçlarımızı çarpıştırmak var.

TAŞ, TOPRAK, ÇAMUR

Araçlarda Nitro mevcut. Ancak oyunun yarış dinamikleri hız üzerine değil daha çok pistleri ve

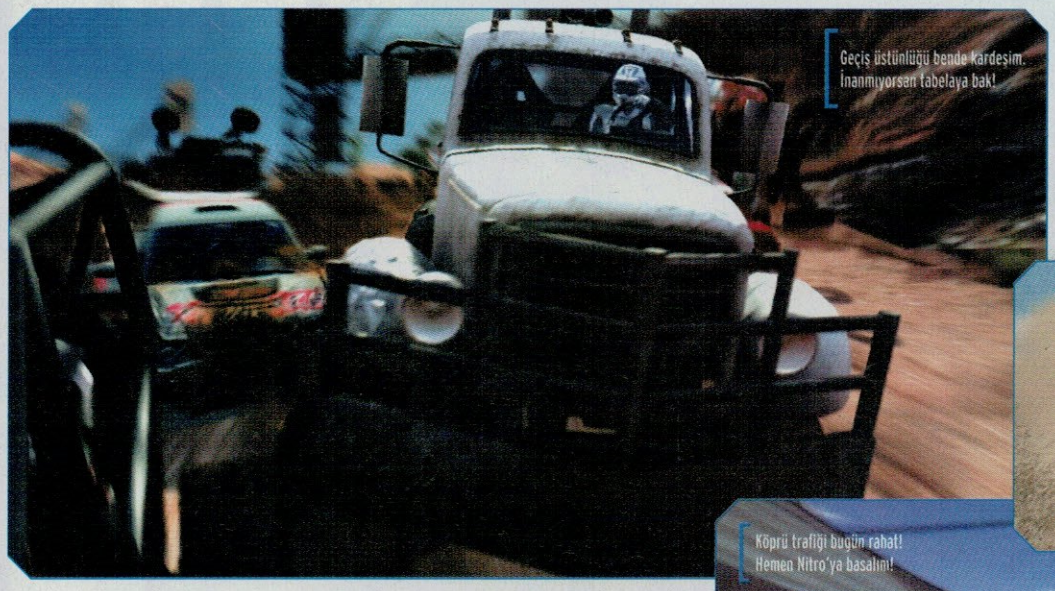
BİR BAKIŞTA...

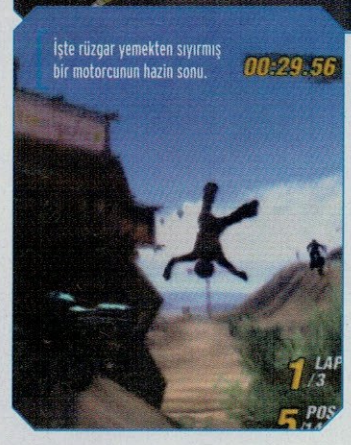
TÜR Yarış (Offroad)

İÇERİK Envai çeşit motorlu araçla tozun çamurun içinde kıyasıya yarışmak. Elbette rakiplerinizle dalaşarak. Ha bir de unutmadan: Görüp görebileceğiniz en vahşi kaza anları da burada!

KARŞILAŞTIRMA

MOTORSTORM	%75
NEED FOR SPEED: CARBON	%74





kestirme yolları öğrenmek üzerine kurulu. Daha önce belirttiğim gibi pistlerde birçok patikaya rastlıyorsunuz. Hatta zaman zaman uzun atlamalar da yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Önemli olan pistleri iyice öğrenip diğer yarışçılara mümkün olduğu kadar bulaşmadan parkuru tamamlamak. Motorstorm'da toplam 8 adet pist var. Kulağa az gibi gelebilir ancak pistler gayet uzun ve kullanabileceğiniz birçok farklı rota içeriyorlar.

Ne var ki Motorstorm "çeşitlilik" yönünden sınıfta kalan bir oyun. Bir oyuncu olarak yapabilecekleriniz oldukça sınırlı tutulmuş. Her ne kadar sınırlı tutulan oyun seçenekleri gayet iyi kotarılmışsa da kısa bir süre sonra sıkılma ihtimaliniz yüksek. Tek kişilik oyun seçeneği tamamen yarışmak ve sonraki yarışları açabilmek için gereken biletleri edinmeye çalışmak üzerine kurulu. Yarış sonunda sıralamadaki yerinize göre bir puan alıyor ve topladığınız puanları diğer yarış organizasyonlarını açmak için kullanıyorsunuz. Tek kişilik seçenek bundan ibaret. Yani gözleriniz farklı yarış seçenekleri falan aramasın... Tek kişilik oyun modu için tek söyleyebileceğim şey aslında online seçeneği için bir alıştırma olduğu.

Motorstorm'un asıl odaklandığı yer online seçeneği ve asıl eğlenceyi burada bulacaksınız. 12 kişiye kadar birlikte oynama imkanı veren Motorstorm gayet iyi işleyen bir lobi ve sıralama sistemi kullanıyor. Aynı zamanda sesli sohbet olanağınız da var. Ancak işin ilginç yanı Motorstorm'u offline olarak çoklu oyuncu seçeneği ile oynama şansınızın olmaması. Yani bir arkadaşınızla oturup split-screen'de oynayamayacak ve kaybeden kişinin sinir bozukluğunu gözlerinden okuyamayacaksınız.

BİSİKLETİMİ ÖZLEDİM!

Görsellik konusunda Motorstorm'a kesinlikle laf yok. Bir yarış oyunu da olsa şu an için Playstation 3'ün gücünü en çok belli eden oyun kanımca Motorstorm. Kaza sahnelerinde ve oyunun tansiyonunun yükseldiği anlarda kısmen yavaşlamalar göze çarpsa da özellikle yüksek çözünürlükte aşık olabilirsiniz Motorstorm'un grafiklerine. Her araç inanılmaz detaylı şekilde modellenmiş durumda ve kazalarda bu parçaların hepsinin teker teker ayrıldığına şahit oluyorsunuz. Ha kaza demişken: Görüp görebileceğiniz en detaylı ve en "oha artık" diyebileceğiniz kazalar Motorstorm'da cereyan ediyor. Her aracın boyasının yüzülmesi, üzerinin çamur olması, araçlar dağıldıklarında buji kapaklarına kadar ayrıntıları seçebilmeniz bazen bilerek ve isteyerek kaza yapmanız için sizi teşvik ediyor. Gerçekten harika! Görsellik demişken haritalardan da söz etmek gerek: Günün hangi saatinde yarıştığınıza bağlı olarak değişen ışıklandırma, haritaların yağlı boya tablo lezzetinde görünmesini sağlıyor. Ayrıca çamurlu pistler deforme olabiliyor ve etrafa saçılmış çöpler kırılıp parçalanabiliyorlar. Bunların hepsi inanılmaz bir bütünlük sağlıyor ve yarışların iyiden iyiye kaotik bir ortamda geçmesini sağlıyor. Grafiklerin sağladığı kaotik atmosferi bütünleyen diğer iki unsur ise elbette ki sesler ve müzikler. Araçların motor sesleri daha çok bir kükremeyi andırıyor ve kaza anlarında çıkan sesler arka planda çalan müziklerle birleşerek oyunun iyice ısınmasını sağlıyorlar. Bu sayede oyunun hissettirmek istediği duyguları gerçekten duyumsuyorsunuz.

Motorstorm bir Gran Turismo değil, bu kesin. Ancak sunduğu sınırlı sayıda seçeneği en iyi şekilde kotarıyor ve yazının en başında belirttiğim gibi yıllar önce neden oyun oynamaya başladığımızı bize o duyguları tekrar hatırlatıyor. Detaya girmeden eğlenmek ama gerçekten eğlenmek istiyorsanız Motorstorm grafikleri, sesleri, müzikleri ve oynanabilirlik özellikleriyle size istediğinizi verecektir. Ayrıca hemen belirteyim; bu oyun Evolution'ın potansiyeline dair de gayet olumlu sinyaller içeriyor. Motorstorm başlığı altında bir devam oyunu yapılırsa ve hepimizin aklına gelen unsurları eklerlerse ortaya bir klasik çıkacaktır kuşkusuz. Ancak şu an için Motorstorm bizleri en fazla, yeni nesle oldukça eğlenceli bir şekilde ısındırmaya yarıyor.

LEVEL KARNESİ

+ Geniş araç yelpazesi.
+ Oynanabilirlik özellikleri.
+ Grafikler ve inanılmaz detaylı araç modelleri.
+ Oyuna iyi oturan müzikler.
+ Online seçeneği.
- Genel anlamda seçenekler doyurucu değil.
- Offline çoklu oyuncu seçeneği yok.
- Seçenekler gerçekten az!

	1	2	3	4	5
GRAFİK					■
SES				■	
OYNANABİLİRLİK					■
MULTIPLAYER				■	
EĞLENCE					■

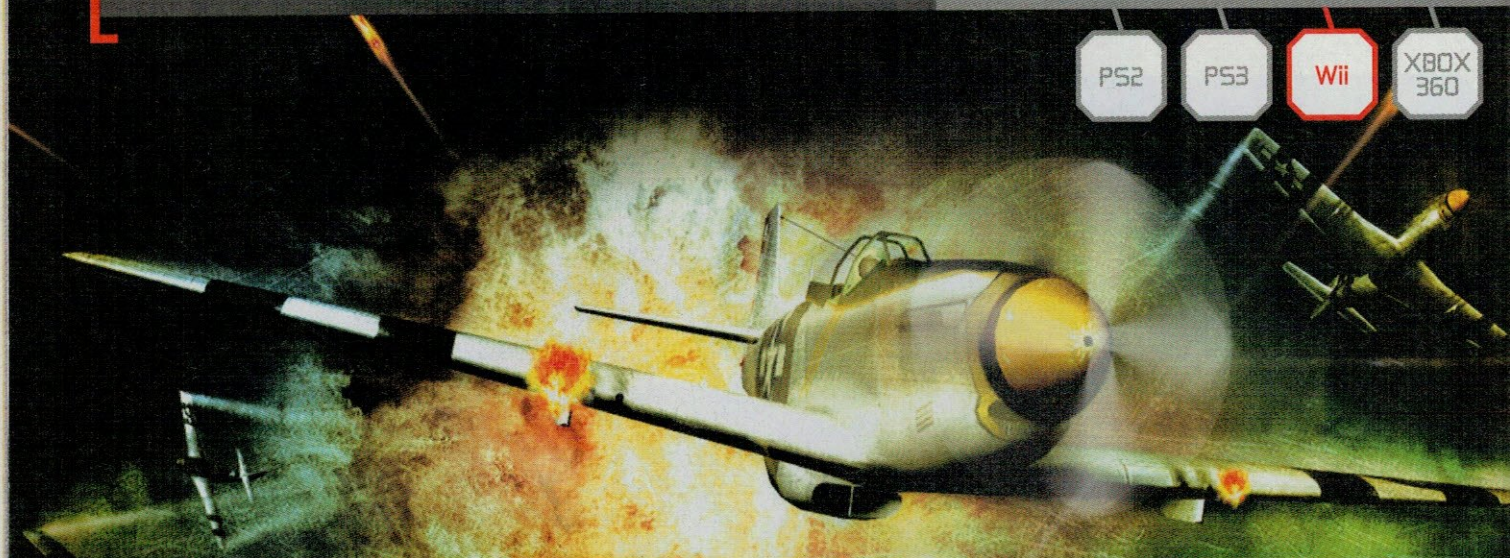
☒ PC ☒ PS2 ☑ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ Xbox 360

Motorstorm şu an için yeni neslin temel taşlarından biri. Gerek teknik özellikleri gerekse de sunumuyla iyi bir yarış oyunu.

75

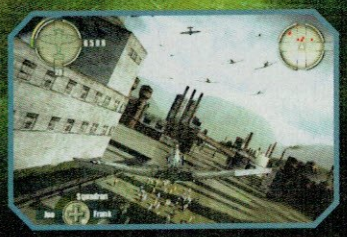
→ **Yapım:** SCEA, Evolution Studios → **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (130 YTL) → **Yaş Sınırı:** +13 → **Web:** www.motorstorm.com

PS2 PS3 Wii XBOX 360



BLAZING ANGELS

★★★SQUADRONS OF WWII★



BU OYUNDA BULACAĞINIZ TEK ŞEY İSTİKBAL DEĞİL, SİNİR KRİZİDİR!

[Volkan TURAN volkan@level.com.tr]

İNSANOĞLU ÖZGÜR OLMAYI SEVER. Özgür olmayı sevmek içinde vardır bir kere; hangimiz kısıtlı yaşamaktan hoşlanır ki? İnsanoğlu bakmıştır suya; balıklar mesafe tanımaksızın yüzüyor, dünya dertleriyle uğraşmadan yaşıyor. İnsanoğlu hemen atmıştır kendini denize, yüzmeye başlamıştır balıklar gibi (tabii ki böyle olmadı, lafın gelişi sadece). İnsanoğlu bakmıştır gökyüzüne, kuşlar, sinekler uçuyor emir dinlemeden, mesafe tanımadan. İnsanoğlu atmıştır kendisini uçurumdan (ki bu kısım kesin böyle olmuştur). Tabii ki uçamamıştır!

LEVEL KARNESİ

+ Çok sayıda (52 adet) savaş uçağı çeşidi.
+ Yapay zeka dengesi iyi kurulmuş.
- Uçma hissi veremiyor.
- Görevlerin kaliteleri ve çeşitliliği düşük.
- Bunlara bağlı olarak gelişen heyecansız aksiyon.

	1	2	3	4	5
GRAFİK					
SES					
OYNANABİLİRLİK					
MULTIPLAYER					
EĞLENCE					

☒ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☑ Wii ☒ DS ☒ GameCube

Wii'de Ubisoft imzalı bir oyun almadan önce bir gün düşünmelisiniz ne yazık ki.

55

O gün bugün de "uçmayı" en kral özgürlük temsilcisi saymaktadır. Bu, şarkı sözlerine, filmlere hatta çizgi-romanlara kadar taşınmış, uçmanın özlemiyle yanıp tutuşulmuştur. Derken kanatları olan bir şeylerle uçma sevdası başlamıştır. İnsanoğlu artık uçuyordur; her ne kadar mekaniğin yardımıyla olsa da. Ve beraberinde insanoğlu bir sevdasını daha kirletmiştir. "Madem uçuyoruz, neden bunlarla topraklarımıza toprak katmıyoruz" demiştir...

GÖKLERDE HER ŞEY AYNI

Blazing Angels: Squadron of WWII (BA) de en halisinden 2. Dünya Savaşı oyunu. BA yeni bir oyun değil. 2006'da PC, Xbox (360) için çıkmış ve piyasayı o kadar da kendine çekememişti. Kötü bir oyun değildi ama zaten limon tadı veren 2. Dünya Savaşı'nın bir de gökyüzünden anlatmak zor zanaattı. Wii'ye gelen oyun ise, sadece kontrolleri üzerine değişiklik yapılıp karşımıza aynen çıkarak hayal kırıklığına uğratıyor.

Oyunun mantığı gayet basit: A noktasına git, görevi tamamla B'ye uç... Bu şekilde 20 ana görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de emin olun onlarca sivilce çıkarıyor, biraz yolunmuş kaza dönüyorsunuz çünkü gamepad ile fazla arcade tadında olan bu oyun Wii'nin kontrolleriyle simülasyona dönmüş neredeyse. İki kontrolör de kullanılsa da ağırlıklı olarak Nunchuck elinizin altında olacak. Manevraları bilek hareketlerinizle, gaz-freni de parmak uçlarıyla gerçekleştireceksiniz.

Üç günlük yazar gibi neden mi tuşlardan bahsediyorum? Çünkü karşınıza beşten fazla düşman uçağı çıkınca tamamen dağılıyorsunuz bu tuş dağılımıyla. Otomatik nişan yok, bombardıman yapmak için yerdeki dairesel şekli takip etmelisiniz ama bu sırada kafanızın üstündeki düşman uçağını göremiyorsunuz. Görseniz, dönemiyorsunuz. Dönseniz... Ohoo çoktan vuruldunuz!

PROBLEM ÜSTÜNE PROBLEM

Diyelim ki saatlerce oyunu oynadınız, kontrollere alıştınız. Hatta artık uçaklara taklalar attırıyorsunuz. Bu sefer de görevler birbirini tekrar etmeye başlıyor. Şöyle tam teşekküllü, gerçekten bir zaferin geldiğini hissettiğiniz görevlerin yerinde yeller esiyor. Yetmezmiş gibi "Hey adamım, çok iyi atıştı, hatırlat sana bir bira ısmarlayayım. Aman Tanrım! Arkada başka bir Alman filosu daha belirdi, çabuk ol Mayk!" tarzı inanılmaz klişe diyaloglara mahkûm oluyorsunuz. Ne yazık ki tek çareniz TV'nin sesini kısmak.

Oyun tarihinde tabii ki bu tip "ne istediğine karar verememiş" uçaklı savaş oyunları vardır. Ama bunların bazılarında eğlence unsuru bulunur. Uçuyorum hissi verir oyuncuya; havada öylece dakikalarca uçar, altından geçecek bir köprü ararsınız. Bu oyunda uçma hissi de yok. Bir Wii sahibiyseniz, ilk amacınız zaten "eğlenmektir". Sizi sinir edecek bir oyuna bütçe ayıracağınızı sanmam.

→ **Yapım:** Ubisoft Romanya → **Türkiye Dağıtıcısı:** Videoekspress → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Multiplayer:** 1-2
→ **Fiyatı:** 119 YTL → **Web Sitesi:** www.blazing-angels.com → **Alternatif:** Heroes of the Pasific

PS2 PS3 Wii XBOX 360

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

PRENSİMİZİN EMEKLİ OLMAYA NİYETİ YOK GİBİ

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

HİÇ DE BENİM SUÇUM DEĞİL BU... Aynı market sürekli bozuk süt satıyorsa o market hakkında önyargıya kapılamaz mıyım? Süt alırken birkaç kere düşünmez miyim? "Abi bak bu da bozuk çıkarsa geri getiririm, paramı alırım" deyip tekme tokat dışarı atılmaz mıyım? Hepsine koca bir EVET tabii ki. Aynı şey Ubisoft etiketli, eskilerden bir oyun Wii reyonunda boy gösterdiğinde de söz konusu benim için. Oynamadan önce nelerle karşılaşabileceğim hakkında hayal kuruyorum ve bunların büyük bir çoğunluğu tutuyor. Peki, 2005'te ilk olarak PC'ye çıkan PoP: The Two Thrones adlı oyunun makyajlanmasıyla oluşan Rival Swords hakkında hayallerim gerçekleşti mi? Şükürler olsun ki, pek sayılmaz. Ayrıca ben niye soru-cevap şeklinde bir giriş paragrafı yazdım? Bilmiyorum...

AYNI PRENS AYNI HAMAM

Oyunun adı sizi yanıltmasın. Rival Swords, The Two Thrones ile aynı oyun. Gönül isterdi ki oyuna ekstra sahneler, bölümler, bonuslar konulsun ama oyunun içeriğine sadece kontroller dahilinde müdahale edilmiş. Hem Remote hem de Nunchuk, hareket algılamakta gayet başarılı. Eğer yeni bir Wii oyuncusuysanız ve platform oyunlarında tecrübesizseniz alışmakta biraz zorluk çekebilirsiniz. Çünkü oyunun platform öğeleri gerçekten fazla ve oyunun ortalarından sonra prensimiz tutulmadık dal, tırmanmadık duvar bırakmıyor.

Rival Swords'un Wii'ye özel olmayan, genel kusurlarından birisi de platform bölümlerinin çok olmasıydı. Sands of Time'da platform ve aksiyon dengesi iyi kurulmuştu ve bu sayede oyun sıkmıyordu. Rival Swords'da bu denge yok. Genelde kendinizi bir direğe tırmanırken veya bir kayanın üzerine atlamaya çalışıyorken buluyorsunuz. Tamam, platformik bulmacaları (aha yeni bulmaca tipi buldum) çözmesi çok keyifli (yine de bu konuda God of War 1-2'yi geçemiyor) ama bir yerden sonra insanın canı düşman kesmek, toprağa kan dökmek çekiyor. Ama oyun size inatla "şişşt, sessiz ol, arkasından yaklaş ve işini sessizce hallet" emri veriyor.

HIZLI BİÇER-DÖVER

Speed Kill denen olay işte burada devreye giriyor. Prensimizin menziline giren düşman olursa, Nunchuck'ı aşağı doğru sallıyorsunuz ve hop düşmanın ensesine çöküyorsunuz. Doğru zamanlamayla remote'u birkaç kez sağ/sol çaprazlara yönlendirip işinizi "sessizce" yapıp maceranıza devam ediyorsunuz. Neyse ki "Kara Prens", "Ak Prens" kadar sıkıcı değil. Kollarındaki uzun ve keskin zincirlerle kombolar, fatality'ler yapıyor, ortamı bir anda şenliğe çevirebiliyorsunuz.

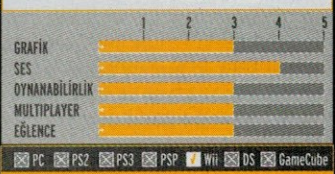
Genelde çocuklara yönelik oyunların Wii'deki payını biliyoruz. Eğer yaşınız büyükse ve Wii için size hitap eden oyunların azlığından yakınıyorsanız, zaten Rival Swords'u mutlaka edinmelisiniz. Ama bu oyunu PC'de, PSP'de veya GameCube'da oynamışsanız tekrardan onca para ve zaman harcayıp aynı oyunu oynamaya gerek yok diye düşünüyorum. Two Thrones'u daha önce denememiş olanlar ise Wii hatırına ve fikir edinmek için oyuna bir şans verebilir.

Oyuna başlarken harekete duyarlı kontrolleri öğrenmenizde büyük fayda var.

Rival Swords'da Prens, içindeki kötü, kara prensle tanışıyor ve bundan en çok da oyuncular kârlı çıkıyor.

LEVEL KARNESİ

- Yer yer oynanışın çok eğlenceli olması.
- Müzikler ve seslendirmeler.
- On saat kadar bir macera sunması.
- Güncel olmayan grafikler.
- Kamera açıları sorunlu.
- The Two Thrones'dan farksız oluşu.



☒ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☑ Wii ☒ DS ☒ GameCube

"Hoplarım, zıplarım hatta tırmanırım" cılardansanız ve prensi seviyorsanız lütfen deneyiniz.

76

- **Yapım:** Ubisoft - **Dağıtım:** Ubisoft Montreal - **Yaş Sınırı:** 12+ - **Türkiye Dağıtıcısı:** Nintendo Türkiye
- **Web:** www.princeofpersiagame.com/uk

PS2 PS3 Wii XBOX 360

HER ANNE-BABA ÇOCUĞUNUN BASKETBOL OYNAMASINI İSTER!

[Furkan Faruk AKINCI faruk@level.com.tr]

YANLIŞ MI? HER EBEVEYNİN DİLEĞİDİR: "Aman çocuğum sırım gibi olsun, törenlerde bayrağı evladıma versinler, ben de hava atayım konu komşuya, analar neler doğuruyor diye!" Evet her anne-baba çocuğunun basketbol oynamasını ister ve nedeni de öncelikli olarak budur. İkinci olarak ise üzerine titrenen evladın dengeli vücut gelişimi falan filan vardır. Benim annem de bu duruma bir istisna değildi. Ancak beni basketbol kursuna yazdıran anneme inat, oradan kaçıp futbol antrenmanlarına giderdim. Epey bir sonra anladım kızların lisede benim gibi güdük futbolculara değil, daha çok o "sırım" gibi basketçilere yüz verdiklerini... Neyse...

İşte o günlerde Streetball turnuvaları falan düzenlenirdi. Biz de tayfamızla toplaşıp giderdik. Gerçi o sırım gibi basketçilerin havasından geçilmezdi ama biz yine de giderdik. Ne bileyim güzel kızlar, Antalya'nın nefis bahar havası falan... Her neyse, Streetball adından da anlaşılacağı ve çoğunuzun da takipçisi olduğu üzere, basketbolun şova yönelik tarafına odaklanan ve asfaltta oynanan sokak basketbolu (konu geçişinin de böylesi). Hızlı, tempolu ve nihai amacı topun çemberden geçmesi olan bir oyunda, "göze en hoş gelen" şekilde tasarlanmış bir oynanış ile tüm o hareketlerin kolaylıkla yapılabilmesi gibi unsurlar birleşince, en baştan söyleyeyim, oynaması inanılmaz zevkli bir oyun çıkmış ortaya.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Spor

İÇERİK Keskin, sert, tempolu bir basketbol şovu: En zor hareketleri bile kolaylıkla yaparak rakiplerinizi asfalta gömmek. Ah bir de daha fazla seçenek sunsaydı...

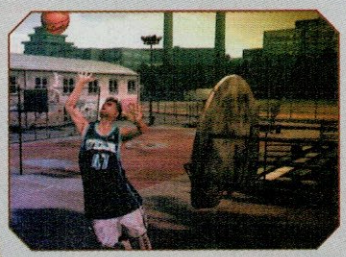
KARŞILAŞTIRMA

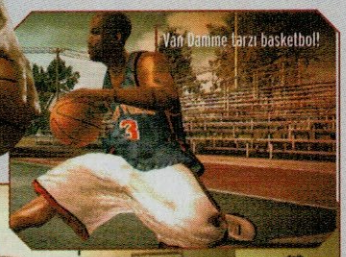
NBA LIVE 2006	%83
URBAN FREESTYLE SOCCER	%80
NBA STREET HOMECOURT	%73

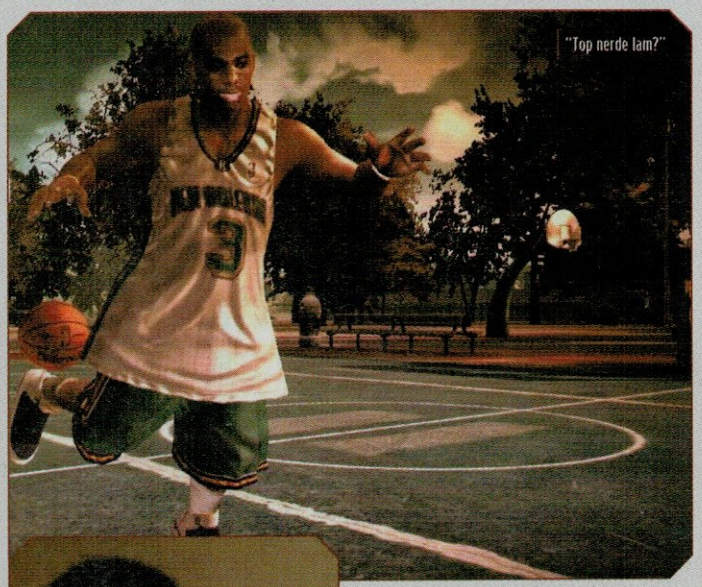
ASFALTA DÖKÜLEN TER

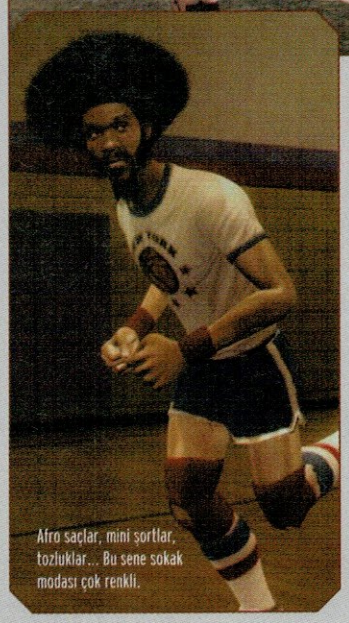
Dövüş ve spor oyunları, oynanış olarak kanımca birbirleriyle dirsek teması içindedir. Her iki oyun türünde de oyunu en iyi şekilde oynayabilmek için türlü tuş kombinasyonlarını öğrenmek durumundasınızdır. NBA Street Homecourt'u (NSH) oynamak işte tam da bu yüzden zevkli: En "yuh artık!" dedirtecek hareketleri bile parmaklarınız birbirine dolanmadan yapabiliyorsunuz. "Trick Stick" denen ve kanımca oynanışı hantallaştıran unsur kaldırılmış. Bunun yerine ise özel hareketleri yapabilmek için omuz tuşları ile üçgen ve kare tuşlarını birlikte kullanıyorsunuz. Alışması çok kolay bu sistem sayesinde kısa bir süre içinde rakiplerinizin arasında dans etmeye başlayabilirsiniz. Yaptığınız her özel harekette ise "gamebreaker" barı dolmaya başlıyor. Bar dolduğu zaman ise rakibinizi ağlatmaya başlıyorsunuz.

Smaçları gerçekleştirmek gerçekten çok rahat ve oynanıştaki genel akıcılığı size tam anlamıyla hissettiriyor. Özel hareketlere eklenenlerin arasında en çarpıcı iki örnek: Double (ikili) ve triple (üçlü) smaçlar. Smaca kalktığınız anda tuşa ne kadar uzun süre bastığınıza bağlı olarak hareketi o kadar güçlü bir şekilde gerçekleştirebiliyorsunuz. Eğer bu süreyi çok uzun tutarsanız smacınız çemberden geri sekiyor. Bu hareketi "gamebreaker" modunda yaptığınız zaman ise üçlü smacı gerçekleştiriyor ve rakibinizi bu oyunu oynadığı için pişman ediyorsunuz. Ancak smaçların çok kolay gerçekleştirilebilmesi smacı yiyen taraf siz olduğunuz zaman sinir bozabiliyor. Oyunun atak yapmaya odaklı olması, defans yapmayı gerçekten zor, hatta zaman zaman sinir bozucu bir hale getirebiliyor. Takımınız defanstayken blok yapmak hatta özellikle gelen atışlara üst üste blok koymak inanılmaz zevkli olsa da oyunun defans yönünün







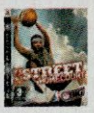


ÇÖZÜNÜRLÜK SORUNSALI

Tamamen tesadüfi olarak oyunu hem 1080p'de hem de 720p'de oynama şansına eriştim. Ancak ilginç bir şekilde grafiklerde herhangi bir fark göremedim. Diğer oyunlarda gözle görülür bir fark yaratan bu iki çözünürlük NBA Street Homecourt'da hiçbir değişiklik göstermiyor. Oyun 1080p destekliyor olmasına karşın 720p'de oynayacak olanlar üzülmesinler, nitekim hiçbir şey kaçırmayacaklar: Grafik aynı grafik.

LEVEL KARNESİ

- Kolay öğrenilebilirlik.
- Akıcı oynanış.
- Tarz sahibi grafikler ve sunum.
- Oyuna ve oynanışa yakışan müzikler.
- Az sayıda oyun seçeneği.
- Defans yapmak çok zor bazen anlamsız.
- Online kariyer seçeneği yok



Eğer basketbol tutkunuysanız eliniz mahkum alacaksınız ama keşke oyun seçenekleri daha fazla olsaydı.

73

ciddi anlamda zayıf kaldığını söyleyebilirim. Özelikle top çalmak inanılmaz zor.

PONPON KIZLAR NEREDE?

Oyunun zayıf kaldığı bir diğer nokta az sayıda oyun seçeneği sunması. Örneğin oyunu şova yönelik hareketler ve gamebreaker modu olmadan sadece temel unsurlarıyla ya da tamamen zıtlı bir şekilde sadece özel hareketlerle atılan basketlerin sayı olarak geçerlilik kazandığı bir seçenek içinde oynayabiliyorsunuz. Online olarak oynarken de aynı seçeneklere ve online sıralama tablolarına sahipsiniz. Ancak gerçek bir online kariyer seçeneği istiyorsanız, hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Oyunun tam olarak anlamını bulduğu seçenek ise Homecourt Challenge. Hafiften menajerlik esintileri de taşıyan bu seçenekte öncelikle kendinize bir oyuncu yaratıyorsunuz. Sonra adını ve özelliklerini belirtip takımınızı kuruyorsunuz. Bu noktadan itibaren ise yerel maçlarla başlayıp yükselmeye çalışıyorsunuz. Elbette takımınızı amacınıza göre şekillendirmek ve dilediğiniz gibi oyuncu ekleyip çıkartmak elinizde. Ayrıca yarattığınız oyuncunun özellikleri oynadıkça artıyor. Belli bir seviyeye ulaştığınız zaman ise dilediğiniz bir özelliği belirleyip bunu en üst seviyeye çekebiliyorsunuz ki seçeceğiniz bu özellik oyunda "freak skill" olarak tanımlanıyor: Oyuncunuz ölümcül bir şutör, blokçu ya da rebound makinesi olabiliyor.

Oyunun sunumunda adeta bir "fırında ısıtılmış beyaz kağıt" havası var. Müziklerinden tutun, menü ve grafiklere kadar oyunda buram buram bir "retro" ortamı yakalanmış. Herkesin hoşuna gitmeyebilir ancak beni gerçekten keyiflendirdi. Sunum ve grafiklerin bütünlüğü göze gerçekten çok hoş görünüyor. Oyuncu animasyonları harika ancak göze asıl hoş gelen yaptığınız smaçlar: Sağlam bir smaç bastıktan sonra rakiplerinizin yerlere dağılması ve panyenin sallanmasıyla beraber keyiften kahkaha atmanız kaçınılmaz. Özellikle tekrar gösterimleri izlemeye doyamayacaksınız. Ayrıca saha ve çevre modelleri de çok hoş görünüyor. Ses ve müzikler de bu retro ve trash havayı bütünlüyorlar ki bir basketbol oyununda Quincy Jones dinlemek de nasip oldu ya, daha ne diyeyim ben? Bir de şunu diyebilirim: Karşılaşmalar sırasında oyuncuların kendi aralarındaki atışmalar çok hoş olmuş. Seçtikleri sözcükler hepimizin spor müsabakaları esnasında kullandıklarımızla benzerlik gösteriyor diyeyim, siz anlayın artık gerisini!

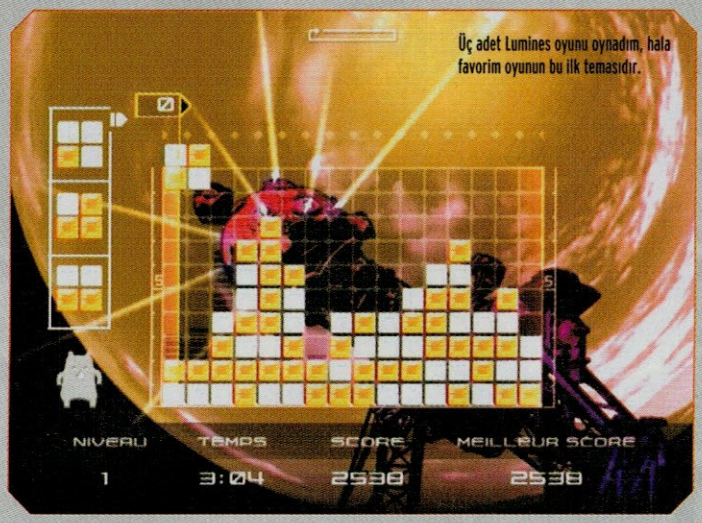
ELLER HAVAYA!

NBA Street Homecourt iyi bir oyun. Bu tür bir oyunda gereken oynanabilirlik rahatlığını sağlamasıyla, kolay öğrenilebilir olmasıyla, grafik, müzik, ses ve sunum bütünlüğü ile paranızın karşılığını alabileceğiniz bir yapım. Eğlence düzeyi ise son derece yüksek, özellikle yanınızda kızdırabileceğiniz arkadaşlarınız varsa. Ancak çok fazla seçenek sunmaması ve oynanıştaki birkaç problemi oyunu vasat seviyesine yaklaştırıyor. Hatta bir spor oyununda olmazsa olmaz diyebileceğimiz online kariyer seçeneğinin olmaması NSH'yi yakasından tutup biraz daha aşağıya çekiyor. Yine de NSH'yi türün bağımlılarına ve eğlence arayan tüm oyunculara şiddetle tavsiye ediyorum ve izninizle anneme konsolda da olsa benim de basketbol oynayabildiğimi göstermek için Antalya'ya doğru yola çıkıyorum. Kendilerini aylardır görmedim de...

Not: Yazı biterken "Mama I'm Comin' Home" çalıyordu... L

→ **Yapım:** EA Sports Big, EA Canada → **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (130 YTL) → **Yaş Sınırı:** Yok → **Web Sitesi:** www.easports.com/nbastreet4

PS2 PS3 Wii XBOX 360



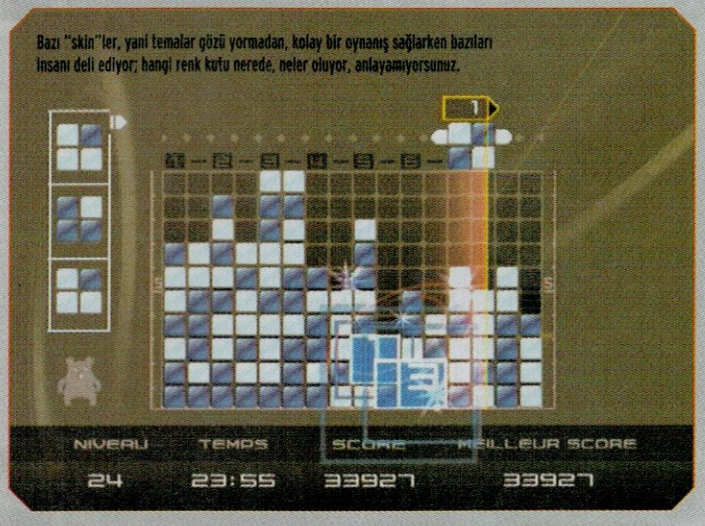
Üç adet Lumines oyunu oynadım, hala favorim oyunun bu ilk temasıdır.

Yanınıza bir arkadaşınızı alıp evire çevire yenmek istiyorsanız, o kişinin dişi olmamasına dikkat edin. Bu tip oyunlara karşı saçma bir yetenekleri var...

LUMINES PLUS

OLUKLU KUTU SANAYİSİNE BALTA VURMAYA ÇALIŞAN SUÇLULARIN AÇIKLAMASI İLGİNÇ OLDU: SADECE LUMINES OYNUYORDUK!

Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr



Bazı "skin"ler, yani temalar gözü yormadan, kolay bir oynanış sağlarken bazıları insanı deli ediyor; hangi renk kutu nerede, neler oluyor, anlayamıyorsunuz.

GECENİN BİTMEYEN COŞKUSUNDA MÜZİKLER

çalıyor, rüyalarında at koşturan insanlar bile dans ediyordu. Ne görmek istiyorlarsa onları görüyorlardı. Fazla büyütmüyorlardı olanları, sadece eğleniyorlardı; diledikleri şekilde. Bu cümbüşün içinde, çok uzaklardan iki kişinin sesi duyulabiliyordu; müziğin tüm ahengine karşı gelerek...

- Hayri abi, biz sabahtan beri ne yapıyoruz böyle ya allasen? Bir müzik bir coşku; bizse bu tuğla mıdır, kutu mudur, henüz ne olduğunu çıkartamadığım şeyleri yan yana getirip aşağı yuvarlıyoruz. Manyak mıyız biz abi?

- Oğlum dur, şurada geleli iki gün olmuş aramıza, hemen söylenmeye başladın. Hem beğenmiyorsan niye başladın ki bu işe?

- Ne bileyim abi, eğlenceli gözüküyordu. Böyle her şey renkli, güzel güzel müzikler çalıyor, insanın içi kıpır kıpır oluyor. Halamgillerin köyünde de böyle çalıyordu bazen düğünlerde biliyon mu? Kayınçonun şahane bir teybi vardı, onu koyuyorduk böyle, açıyorduk sesi de, sonra tutabilene aşk ol...

- Oğlum kutu gidiyor tut lan! Hahah, şaka lan şaka bırak düşsün. Bizim işimiz kutu atmak; temizleme kısmı müşterilere kalıyor, sıkma canını.

MESAİ SAATLERİNDE KUTULARLA OYNAMAK YASAKTIR

- Hayri abi, sen bana yenisin diyorsun ama ben biliyorum bu olayı. Daha önce bizim yeğeni sokmuştuk aynı işe. Yeğen daha ufak olduğu için bu işin ufak kutularla yapılanında çalışmıştı. Hatta terfi ettirdiler onu şimdi, ikinci şirkete geçti. İşleri de bayağı iyiymiş. Bize de bu "Plus" şirketinde işi o ayarladı valla. Ufak falan ama akıllı çocuk. Peki abi sen bilirsin, bu Plus'ın ne farkı var normalinden? Yeğene soracaktım da unuttum, kafasızlık işte.

- Kendine hakaret etme oğlum. Daha gençsin. Sana şimdi söyleyeceğim şeyi bizim patronlara da söyleme sakın, lakin bu "Plus" biraz kolpa bir şirket. Bunun "Plus" olmayan halinde ne oluyorsa burada da aynısı oluyor: En fazla iki farklı sembol veya renk taşıyan, dört kutudan oluşan kareler iniyor tepeden, müşteri de bu renkleri bir kutu oluşturacak şekilde yan yana getirmeye çalışıyor. Yan yana gelen kutular ortadan kalkıyor ve bu sırada yine aynı renk kutuları üstüne veya yanına indirmeyi başarırsan daha çok puan alıyorsun. Hatırladın herhalde bunları değil mi?

- Biliyorum abi, yeğen zamanında çok anlatmıştı. Ama asıl olayın bu kutuları yan yana getirmekte değil de, kutuların fonda çalan müziğe eşlik etmesinde, müziğin ve görselliğin etkileyiciliğinde olduğundan bahsetmişti.

- Oğlum reklam mı çekiyoruz burada? Laflara bak. Her neyse, sonuçta bu "Plus"ta farklı bir halt yok, ben sana söyleyeyim. Bak şurada şatafatlı paketler var ya, solunda oğlum nereye bakıyorsun; hah işte onların içinde birkaç yeni kutu var. Şu bizim müşteriyi eskilerle biraz daha oyaladıktan sonra onları yuvarlamaya başlayacağız aşağı; o da sevinecek, yeni bir şeyler gördüğünü sanacak. İşte bunun dışında aynı tas aynı hamam.

- O zaman mesela bizim yeğenin müşterileri bize gelmez, öyle mi?

- Valla akılları varsa gelmezler. Bak bu bizim kutularda bir kolpalık daha var. Al bir tanesini. Nasıl kalitesi sence? İyi değil, değil mi? Bunlar ufakken daha iyiydi, böyle kocaman kocaman olunca daha kötü gözüküyorlar. Bana sorarsan çok daha iyisi yapılabilirdi ama uğraşmamışlar işte; kolay yoldan para peşinde herkes...

- Anladım abi. Bu sektör de bir garipleşmiş. Eskiden böyle değildi. Tetris diye bir şirket vardı mesela, hatırlıyorum da ne güz...

- Ne çene varmış sende de be oğlum! Küçüklere sevgi felsefesi içerisinde dayanıyorum sabahtan beri ama birazdan seni de yollayacağım aşağı şu kutularla beraber. Kes artık yahu, kafa bu da, kova değil!

- Pardon abi. Saygılar abi. Abi...

-!!!

LEVEL KARNESİ

+ Lumines'in bağımlılık yapıcı oynanışı.
+ Sonunda harika müzikleri ve efektleri 5+1 ses sisteminden alabilmek.
- PSP versiyonundan nerdeyse hiçbir farkı yok.
- Online oyun desteği sunmuyor.
- Grafikler üzerinde hiç uğraşılmamış.

	1	2	3	4	5
GRAFİK			■		
SES					■
OYNANABİLİRLİK				■	
MULTIPLAYER				■	
EĞLENCE				■	

☒ PC ☑ PS2 ☒ PS3 ☑ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ GameCube

PSP'de oynadıysanız, yüzüne bakmaya bile değmez. Şayet ki böyle bir durum yoksa ortada, o zaman kesinlikle denemelisiniz.

71

- **Yapım:** Q Entertainment - **Türkiye Dağıtıcısı:** - - **Yaş Sınırı:** 3+ - **Multiplayer:** 2 kişi - **Web Sitesi:** buenavistagames.go.com/lumines

FREE RUNNING

- FERİT KALK, ÇATIDAN BİR SES GELDİ!
- BİZİM MAHALLENİN ÇOCUKLARI ÇATIDAN ÇATIYA ATLIYORDUR, UYU HAYDİ...

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

"EVLADIM YANIMDAN AYRILMA, UZAKLARA GİTME", "Çocuğum dur, nereye koşuyorsun bir yerini sakatlayacaksın!" şeklindeki nasihatler eğer bir süre sonra "Oğlum parmaklıklardan atlama!", "Yavrum şu kaskı aldım sana, sen bizim binanın tepesinden atlarken çok korkuyorum..." gibi bir hale dönüşmüşse, anlayın ki o çocuk bir Fransız akımı olan "Urban Free Jumping" veya "Free Running" ekolüne kapılıp gitmiş ve büyük ihtimalle kısa bir süre sonra beyin travması geçiriyor olacaktır.

Bu spor, benim de hafiften anormal olmam nedeniyle gerçekten çok ilgimi çekiyor. Dolayısıyla bu oyunun piyasaya çıkıyor olduğunu duyunca direkt bastım saltoyu (gerçekten). Tabii sonra yine hayal kırıklığı ve buhran karşıladı beni.

TUŞLARLA DANS

Gerçek hayatta yapılabilecek bir dolu akrobatik hareket, oyuna gayet güzel aktarılmış. Yalnız gerçekçilik dozu biraz abartılmış. Ben gerçek hayatta zorlanarak yaptığım bir hareket için oyunda da aynı derecede zorlanmak durumunda mıyım? Mesela "Flick Flack" adlı, basitçe "geriye takla" olarak adlandırılabilecek hareketten sonra düşmemek için tuşlara basmam biraz saçma. Sonuçta ben eğlenmeye çalışıyorum. Haydi böyle bir zorluk getirilmiş diyelim, yine de kontroller buna göre çok esnek ve hassas olmalıydı ki biz zevk alabilelim.

Dilerdim ki şehrin üstünde özgürce koşabilelim. Çatıdan çatıya atlayalım, bir Prince esnekliğinde hareket edelim, gerçek hayattaki akrobatik hareketleri yapabilelim ve basit ama eğlenceli bir senaryo eşliğinde bu oyunun keyfini çıkartalım. Bu oyunda kısmet değilmiş; umarım bir sonraki yapılır da o zaman aradığımızı buluruz... L

"Tek amacım bu direkten diğerine atlamak. Tam 38 gündür yemeden içmeden buna çalışıyorum. Sanırım delirdim."

LEVEL KARNESİ

Bu oyunu oynayacağınıza dışarı çıkıp gerçeğini yapın. Kafanıza gözünüze dikkat edin ama.

52

→ **Yapım:** Rebellion 2000 AD → **Dağıtım:** Reef Entertainment → **Türkiye Dağıtıcısı:** - → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Multiplayer:** 2 kişi → **Web Sitesi:** www.freerunning.com

SHINOBIDO: WAY OF THE NINJA

NİNJANIN YOLU DİYE DİYE ÇUKURUN DİBİNİ BULDUK

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

HAYATININ BİR BÖLÜMÜNDE HERKES ninja olmak istemiştir ve ben hâlâ olmak istiyorum. Hayatının bir bölümünde ninja olmak istemeyenlerse, hayatlarının geriye kalan kısmında Jackie Chan, Jet Li, Tony Jaa filmleri izleyecektir ya da Tenchu oynayacaktır. Tenchu oynamayanlarsa... Eh ya böyle anlatım mı olur?! Sıkıldım yeni paragrafa geçiyorum.

FARKLI İSİM, AYNI OYUN

Ne yazıyor orada? Shinobido. Peki bu oyun aslında nedir? Tenchu. Yapımcı firmanın ismi sizi yanıltmasın; aslında bu firma eski FromSoftware çalışanlarının kurduğu bir firma. Dolayısıyla da ellerinden Tenchu'nun kopyası olmaktan uzak bir şey çıkacağını düşlemek yanlış olacaktır. Tenchu'yu hatırlayalım öncelikle. Ninjamızı alıp çeşitli görevlere sürüklediğimiz, çoğunlukla gizlenerek, düşmanlarımızın arkasından yaklaşıp onları hunharca katlettiğimiz bir oyundu Tenchu. Peki Shinobido nedir? Bu anlattıklarımın biraz süslenmiş halinden başkası değil. Shinobido'nun Tenchu'dan sadece birkaç önemli farkı var ve bunlardan en önemlisi görev yapısında büyük bir özgürlük sunması.

Her bölümden önce size bir liste şeklinde farklı zorluk ve ödüller içeren görevler sunuluyor. Siz de bunlardan bir tanesini seçip o bölüme geçebiliyorsunuz. Görevleri verenler de farklı gruplar olduğu için, bir görevdeki başarınız bir diğer grupla ilişkilerinizi zedeleyebiliyor (aynı Mercenaries'deki gibi). Oyunun ilerleyen kısımlarındaysa bu görev mevzusu inanılmaz bir sıkıcılık ve monotonluk içermeye başlıyor. Zaten bölüm tasarımları yaratıcılıktan ve zevkten çok uzak, bir de buna hep aynı tipte görevler eklenince işler gerçekten çok üzücü bir hale geliyor.
Tenchu gerçekten çok sevdiğim bir oyundu ama o bile her farklı versiyonuyla biraz daha çamura gömüldü. Shinobido'nun da bu gidişata dur diyecek bir iradesi yok maalesef... L

LEVEL KARNESİ

Daha önce herhangi bir Tenchu oyununu oynamadıysanız, belki bir süre sizi oyalayabilir. Ben ise Ninjitsu'ya başladım!

58

→ **Yapım:** Acquire → **Dağıtım:** SCEE → **Türkiye Dağıtıcısı:** - → **Yaş Sınırı:** 17+ → **Multiplayer:** - → **Web Sitesi:** www.shinobido-game.com

SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER

ŞU ZEBANİLERİN DE AKARI KOKARI BİTMEDİ BE!

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

İŞYERİNDE PATRON SİNİRİNİZİ BOZDUĞUNDA, üç tane iri yarı adam yolunuzu kesip cep telefonunuza el koymak istediğinde veya daha büyük ölçekli bir kriz durumunda başka bir boyuttan bir canavar çağırmak istemez miydiniz? Ben isterdim şahsen. Bu vesileyle de evde kedi ve köpek besliyorum. Saldırıya uğramayayım diye önce kediyi yanımda gezdirmek istedim. Bir süre benimle gelmek istemedi, dışarı çıkardığımdaysa aldı başını gitti. Şansımı köpekle denemeye karar verdim. Köpeğimin cinsi "Boxer" ama gelin görün ki kendisi herhangi bir sincaptan bile daha korkak. Bırakın beni birilerinden korumayı, kendisini korumak için yanında bir "Pekingese" gezdiriyor. Ne kadar komiğim değil mi? Değilim evet...

PEKİ YA RAIDOU?

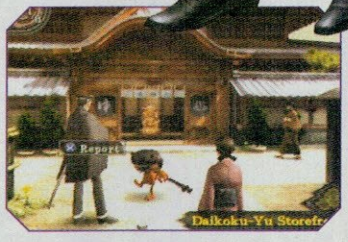
... Dolayısıyla hızla konuya geçmek niyetindeyim. Her Shin Megami Tensei'de olduğu gibi, burada da zebanilerin kendi dünyalarından çıkıp bizim güzelim dünyamıza gelmeleri söz konusu. Raidou adındaki karakterimiz de bu zebanilerle mücadele eden bir kahraman.

16. yaş gününde ölmek isteyen bir kızın gizemli hikayesi peşinde koşarak çok daha fantastik bir senaryoya adım attığımız Devil Summoner, önceki Shin Megami Tensei'lere göre biraz daha anlaşılır bir hikaye de sunuyor diyebiliriz. Bunun nedeni de 20. yüzyıl Japonya'sını konu alması; gelecekte, neresi olduğu belli olmayan garip bir boyuttan bahsetmemesi.

Devil Summoner'ın önceki oyunlardan bir diğer önemli farkı -ki bu yenilik sayesinde oyun sıkıcı olmaktan bir hayli uzaklaşıyor- savaş sisteminin sıra tabanlıdan gerçek zamanlıya geçiş yapmış olması. Bayağı ufak bir alanda, en az bir, en çok da altı veya yedi düşmana kadar dövüştüğümüz bu alanlarda bizimle birlikte bir adet de yardımcı yaratığımız oluyor. Devil Summoner'ın kilit noktası bu yaratıklar arkadaşlar. Çoğunlukla girdiğiniz savaşlarda kazandığınız çeşit çeşit yaratık, oyunun ilerleyen safhalarında laboratuvarlarda da üretilebiliyor. İki yaratığı birbirine karıştırarak veya bir yaratığın özelliklerini bir diğerine aşılayarak elde edeceğiniz bu "imkansız yaratıklar", savaşların dışında çeşitli bulmacaları çözmenizde de işe yarıyorlar. Bu nedenle mutlaka her türlü yaratığı ele geçirmeye bakın, yoksa geriye dönüp bir dolu işle uğraşmanız gerekebilir.

YÜKSELEN AYLA BİRLİKTE

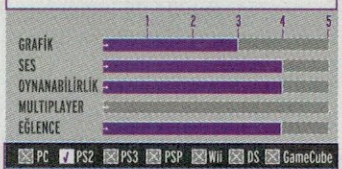
İşin özetinde Devil Summoner savaşlara girip çıkmaktan ötesi değil. O yüzden size biraz tavsiye vermek istiyorum, zira ihtiyacınız olacak. Kesinlikle tek bir yaratığın üstüne düşmeyin. Sonra ileride sadece buza karşı zayıf bir boss'un karşısına, buz elementine ait bir yaratıkla çıkarsanız çok ağlarsınız. Raidou'nun özelliklerini geliştirirken Vitality ve Strength'e yoğunlaşın. Yaratıklarınız savaşlarda çok işe yarasalar da direkt olarak kontrol edemediğiniz için bazen iş başa düşebiliyor. Rasgele savaşların oranı fazlasıyla abartılı fakat yine de sinirlenmeden, yılmadan bu savaşlardan alnınızın akıyla çıkmaya bakın. Tecrübe puanları havadan inmiyor. Ve son olarak bu oyuna kesinlikle bir şans verin. Daha önceki Shin Megami Tensei oyunlarından farklı ve çok daha zevkli. Grafiksel olarak da önceki oyunlardan daha başarılı olduğu ortada. Tüm bunlar birleşince de elimize gayet kaliteli bir RYO geçiyor. Şimdi ben köpeğime "Death Touch" büyüsü nasıl yapılır, onu öğretmeye gidiyorum. Başarılı olamazsa, yeni bir tanesini elde etmek için şuradaki cici köpekli süslü bayana savaş ilan edeceğim... L



Hikayede ilerledikçe envanterinize katacağınız yaratıklar da burada gördüğünüz gibi daha korkunç ve daha güçlü oluyor.

LEVEL KARNESİ

+ Gerçek zamanlı savaş sistemi.
+ Onlarca çeşit yaratık ve bunları birleştirebilme imkanı.
+ İlginç hikaye.
- Zaman zaman anlamsız zorlayan savaşlar.
- Oyun dünyasının biraz kısıtlı kalmış olması.
- Herkesin hoşuna gidebilecek bir yapı taşımaması



☒ PC ☑ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ GameCube

Digital Devil Saga'lardan sonra çölde vaha etkisi yapan, insanı germeyen, hikayesiyle boğmayan bir Shin Megami Tensei.

79

→ **Yapım:** Atlus Co. → **Dağıtım:** Atlus Co. → **Türkiye Dağıtıcısı:** - → **Yaş Sınırı:** 17+ → **Multiplayer:** Yok → **Web Sitesi:** www.atlus.com/devilsummoner

www.gamesultan.com
Oyunu Ciddiye Alıyorsan
game sultan
GAMESULTAN GÜVENCESİYLE KREDİ KARTI KULLANMADAN ALIŞVERİŞ İMKANI!!!
SILK ROAD ONLINE®'IN FANTASTİK DÜNYASINDA MACERAYA HAZIR MISIN?
500.000 kayıtlı Türk oyuncu burada.
PEKİ SEN NEREDESİN?
SILKROAD
ONLINE
Game Sultan™, Sihirli Kule Ltd. Şti.®'nin tescilli markasıdır. Her hakkı saklıdır.
Copyright © 2002-2007 Joymax.Co., LTD. All Rights Reserved.
www.gamesultan.com destek@gamesultan.com
www.gamesultan.com
destek@gamesultan.com
Premium Item Mall

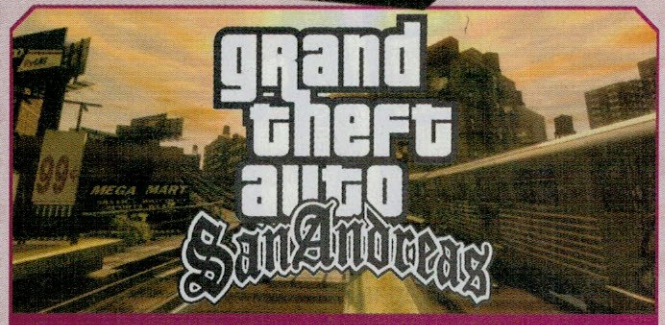
Sony'nin geçen ay düzenlediği San Diego Gamers Day'de açıklanan birçok yeni oyunun yanı sıra gizlenen oyunlara ait tonla materyal de ortaya çıktı. Yeni videolar, teaser'lar, ekran görüntüleri, basın bültenleri... Sony nihayet "pazarlama" sözcüğüyle barışmış görünüyor. Bize de bu barış çubuğunu keyifle tüttürmek düşüyor.

PSP "TAZELENECEK"

Cilt bakımı mı, kalp ameliyatı mı?

GEÇEN AY DÜZENLELEN SAN DIEGO GAMERS DAY etkinliğinde Sony, PS3'ün yeni aday oyunları ve PSN (PlayStation Network) istatistiklerinin yanı sıra PSP için de birtakım yeniliklerin zamanının geldiğini açıkladı. İlk ikisi hakkında konuşmayı Konsol Ustası'na bırakıp PSP hakkında söylenenlere zoom yapalım:

PSP'ye kesinleşmiş olarak 140 yeni oyunun hazırlanmakta olduğunu söyleyen yetkili (Pazarlama müdürü Colin Sebastian) yılsonuna kadar da video indirme servisini (daha önce açıklanan Station Launcher'dan bahsediyor) başlatacaklarını ve "donanım tazelemesi" yapacaklarını duyurdu. "Donanım tazelemek" tam olarak neye denk düşüyor, kestirmek zor. Zira sadece yeni bir renk seçeneği de kastediliyor olabilir, daha ince ve daha şık yeni bir versiyon da... Tabii ki yetkili bu konuda ne beklememiz gerektiğini anlamamıza yaracak herhangi bir ipucu vermedi. Yoksa siz kırk yıllık Sony'nin ketumluktan vazgeçeceğini mi sanıyordunuz? Şaka yapıyor olmalısınız.



BUGÜNLERDE GTA4'ÜN AÇIKLANMASI SEBEBİYLE tüm ilgiyi üzerine toplayan Rockstar'dan GTA4'ün yanı sıra diğer oyunları hakkında da bilgi kırıntıları sızdırmak mümkün hale geldi. Bunlardan biri PSP'cileri hiç de memnun etmeyecek bir haber. Çünkü firma "PSP için herhangi bir GTA yapma hazırlığında olmadıklarını açıkladı. San Andreas Stories bile mi? Ne yazık ki evet. Vice City Stories ve Liberty City Stories ile PSP'mizi fokurdatan GTA'nın San Andreas maceralarını es geçecek olması pek akıl kârı gelmiyor ama şimdilik "peki madem" demek dışında bir seçeneğimiz de yok.

Biz yine de belirtmeden geçmeyelim: Rockstar, oyuncuların hisleriyle oynamayı sever, biliyoruz. O yüzden yaptıkları açıklamaları sadece bir süreliğine ciddiye almak gerekiyor. PC'ye asla San Andreas çıkmayacağını söyleyen de onlar değil miydi mesela?

GEÇEN AY AÇIKLANAN Evangelion, bu ay ilk detayları belli olan Naruto, önümüzdeki ay kimbilir hangi anime efsanesi ile PSP'miz yavaş yavaş bir manga koleksiyon istasyonuna dönmeye başladı. PS2 arşiv kataloğu olmak yerine böyle bir yola geçiş yapması eminim bizim kadar sizleri de memnun ediyordur. O yüzden PS2'ye zaten çıkmış oyunların PSP'ye de geleceği açıklandığında bu haberleri kulak arkası etmekte genellikle mahsur görmüyorum ama buna karşılık anime oyunlarıyla ilgili haber çıktığında bunları ıskalamadan aktarmaya çalışıyorum.

Neyse, konuya dönelim. Naruto: Ultimate Ninja Heroes, anime serisine olabildiğince bağlı kalınarak hazırlanmakta olan bir dövüş oyunu. Dizideki 20 civarı karakterler arasından seçim yapabildiğiniz ve topladığınız puanlarla bu karakterleri geliştirebildiğiniz oyunda ninja kabiliyetlerinizi geliştirerek ustalığa doğru adım adım ilerlemeniz gerekiyor. Sonunda Hokage olma (Ninjalık kariyerinde Master Jedi'lığa denk düşüyor aşağı yukarı) şansı da bulunan Naruto: Ultimate Ninja Heroes sadece PSP'ye çıkacak bir oyun. Eğlenmek ve diğer konsollara burun kıvırmak için mükemmel bir malzeme, değerlendirmek gerek... Çıkış tarihi ise sonbahar olarak açıklandı.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Kratos savaşa hazır

EVET FARKINDAYIZ, GOD OF WAR'UN PSP'ye çıkacağı haberini 2-3 ay önce vermiştik ama oyunla ilgili öyle etkileyici ekran görüntüleri ve özel çizimler yayınlandı ki bir kez daha bu habere dönmeden ve bu görüntüleri sizinle paylaşmadan geçemezdik... Buraya bir tanesi sığdırabildiğimiz görüntülere bakın ve oyun çıkana kadar PSP'nizi "yangında ilk kurtarılacaklar" listenizin tepesinde tutun. Çünkü muhtemelen bir el konsolunda görebileceğiniz en çarpıcı oyun geliyor.

Ne God of 1 ve God of War 2 arasında sıkışmış bir ara yapım ne de PS2'de çok tuttuğu için güzel yanları kırpılarak portlatılmış bir GoW versiyonu... Chains of Olympus, Kratos'un tanrılara karşı değil onların hizmetinde savaştığı on yıllık bir dönemi anlatıyor. Oyunun hikâyesi henüz tamamen açıklanmış değil. Zaten açıklansa da öğrenmemek en iyisi. Ama biliyoruz ki, PS2'de ilk gördüğümüzde "vışşş!" dedirten her şey Chains of Olympus'da da olacak. Müzikler, grafikler, silahlar, hareketler ve tabii ki Kratos'un kendisi...

Geçtiğimiz ay Shigeru Miyamoto Entertainment Weekly'ye konuştu: "İstesem ben de Halo yapabilirim." Mario'yu, Pikmin'i, Donkey Kong'u, Zelda'yı (yeter, uzatmayayım) yaratan bu çılgın zekânın yapacağı bir Halo'yu oynamak eminim çok özel bir deneyim olurdu ama Miyamoto sözlerini şöyle sürdürüyor: "Ama ben yapmamayı seçiyorum."

DS BANYODA

Deterjan kutularında yazanları okumaktan sıkılmadınız mı?

GÜNDE ORTALAMA 15 DAKİKADAN hesaplarsak ömrümüzün yaklaşık 225 gününü tuvalette geçiriyoruz. Bir yıla yakın bu süreyi sadece duvardaki fayansları sayarak, yerdeki desenleri inceleyerek geçirecek değiliz herhalde. Kitap, dergi okumak her zaman popüler birer "vakit geçirme" seçeneği. Ama artık DS'imiz var ve banyodaki rafta dergilerin hemen yanında ona da yer açanların sayısı hiç de az değil. Öyle ki artık "banyo oyunları" diye bir kategoriden bile bahsedilir oldu. Geçen ay bir "Tuvalette Oynanabilecek En İyi 10 DS Oyunu" listesi görünce, sizi de haberdar edelim istedik. Ortak özellikleri pratik, az hikayeli kısa bölümler ve eğlence olan oyunların listesi şöyle:

1. Phoenix Wright: Ace Attorney
2. Pokemon Diamond and Pearl
3. Brain Age
4. Animal Crossing: Wild World
5. Tetris DS
6. WarioWare Inc: Mega Micro Games
7. Elite Beat Agents
8. Nintendogs
9. Mario Kart DS
10. Yoshi's Island DS

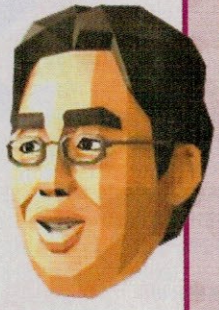
BOULDER DASH ROCKS!

Karıncamın kafasını kumla donattım

DERGİDEKİ HER ŞEYİN ÇILGIN BİR hızla şekil değiştirdiği, sayfaların arasında boğulma tehlikesi geçirdiğimiz, sayfaların teslimine artık saatlerin kaldığı şu dakikada, yukarıdaki spot konusunda sorumluluk kabul etmiyorum, baştan söylemiş olayım... Ama spotu boşverip haberin kendisine bakın; Boulder Dash yani Commodore64'ün süper bağımlılık nesnesi DS ve PSP için geri dönüyor. Oyunun eski puzzle ağırlıklı yapısından hafifçe aksiyona kayacak gibi görünmesi biraz düşündürüyor insanı gerçi ama bugünlerde "özü koruyarak oyunu yenileme" formülünün ne kadar revaçta olduğunu eminim Boulder Dash Rocks!'ın yapımcısı First Star da biliyordur. Dolayısıyla oyunun "toprak kazarak elmas toplamak" temasına dokunmayacaklarını, bunun da bizim için yeterince tatmin edici olmasını umuyorum. Oyunda tek karıncalık klasik modun yanı sıra multi-karıncalık seçenekler de olacak. İlki 1980'de çıkan Boulder Dash'in yenisi için açıklanan tarih 2007 sonu. Oyunu Avrupa'ya 10tacle getirecek.

BRAIN TRAINING 2

Kawashima Strikes Back!



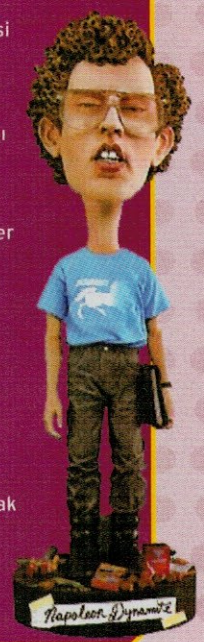
TÜM DÜNYADA OLDUĞU gibi Türkiye'de de çok satan, çok oynanan, Hıncal Uluç'u 70 yaşında çıkartan (Böyle şeyleri niye hatırlar bir insan? Ah bir unutabilsem) favori DS oyunumuz Brain Training çok yakında ikinci oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Tam ismi **More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?** (biraz kısa kalmış sanki) olan oyunda Dr. Kawashima'nın bulmacaları ve kendisinden başka kimsenin gülmediği esprileri yine olacak (yaşasın). Ama bunlara ek olarak önceki oyunda görmediğimiz taş-kağıt-makas bulmacaları, müzik kulağımızı geliştirmeye yönelik egzersizler, Correct Change isimli bir para hesabı oyunu da eklenmiş Brain Training'e. Ayrıca yine oynadıkça açılacak yeni bulmacalar da bizi bekliyor. Geçen sefer tüm Sudoku'ları bitirip ikinci tura başlamış biri olarak yeni bölümde 100'ü aşkın yeni Sudoku bulmacası olmasından ziyadesiyle memnuniyet duyduğumu da bu vesileyle ifade etmek isterim (seçimlerde aday olacak kadar "siyaset Türkçesi" öğrenmişim bak). Oyun 29 Haziran'da Avrupa'da.

NAPOLEON DYNAMITE

DS'ime geek kaçmış... Gosh!

2004 YILI BOYUNCA üzerine en çok konuşulan (ve bir türlü anlam veremediğim) bağımsız sinema filmi Napoleon Dynamite, DS'e geliyor. Yazının bundan sonrası için söyleyecek çok fazla bir şeyim yok, tıpkı filmi izledikten sonra olduğu gibi "hmmm" demekle yetinebilirim. Ama en iyisi oyunla ilgili açıklanan ilk ayrıntıları da ekleyeyim:

Oyunda Napoleon'un yanı sıra filmden tanıdığımız Kip, Uncle Rico, Pedro, Tina the lamla gibi diğer popüler karakterler de yer alacak. Peki Napoleon'u bu kadar popüler yapan çizimleri, dansları ve dillere pelesenk olmuş replikleri de olacak mı? Replikler konusunda pek şüphemiz yok ama türü bile açıklanmayan oyunun içine aynı anda hem dansı hem de tuhaf hayvan çizimlerini koymak konusunda yapımcı Crave Entertainmet ne düşünüyor, bilemiyoruz.



GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

KÜÇÜK BİR KIZIN ELİNE BİR MATKAP VERİRSENİZ DUVARI DA DELER, DEDESİNİ DE...

PSP

Kardan adam yapmak yerine babasının matkabını yürüten bir kızın çılgın maceraları: Gurumin!

"PSP'DE 10 OYUN ÇIKIYORSA 8'I KÖTÜDÜR" gibi bir teorim vardı ama bu yavaş yavaş değişiyor. Sinan Gurumin'i bana itelediği (öhm!) gün yine korkunç bir oyunla karşı karşıya olduğumu düşündüm. İsme bakın bir kere; Gurumin. Gurumin ne demek ki? Olsa olsa uyduruk bir bulmaca oyunudur diyordum, bir de baktım sevimli bir RYO'ymuş kendisi. Aldım onu içeriye, saatlerce oynayayım diye; tuşlara basarken zaman aktı, tüm işlerim yarıda kaldı. (Çocukluğuma geri dönmüş durumdayım, o açıdan.)

Şimdi tabii ortada bir de şöyle bir durum var; ben bir oyun editörüyüm ama bunun da ötesinde her türlü oyunla saçma sapan eğlenebilecek bir yapıya da sahibim. Dolayısıyla Gurumin'in bir çocuk oyunu olması gerçeği beni etkilemedi fakat sizi etkileyebilir. Yani PS2'de God of War'un başından kalkıp Gurumin oynamak istemeyebilirsiniz.

Gurumin'de canavarlarla dost olan sevimli bir kızımız (Parin) var. Yaşadığı şehir de kendisi kadar sevimli olan Parin'in hikayesi canavar dünyasının hayaletler (Phantom'lar) tarafından işgal edilmesiyle başlıyor. Parin canavarlara yardım eden ilk insan olarak devreye giriyor ve dünyalarının üstüne çöken kara bulutları temizlemek için harekete geçiyor.

RYO öğeleri oyunda çok basit tutulmuş durumda. Silahınızı ve kendinize aldığınız eşyaları geliştirmek gibi inanılmaz basit öğelerden bahsediyorum. O yüzden de saatlerce karakterinizi geliştirmek yerine, daha çok dövüşüyorsunuz. Gurumin'i iyi bir oyun yapan da kesinlikle dövüş sistemi. Saldırı hareketleri, kombolar ve özel hareketlerin kullanımı o kadar rahat ki tüm başarı sizin yeteneğinize kalıyor. Oyunun kontrollerini veya yapısını suçlayamıyorsunuz.

Biraz İngilizce bilgisi de isteyen Gurumin, biraz önce söylediğim gibi küçük yaştaki oyuncuların daha çok hoşuna gidecektir ama kaliteli bir yapım olması nedeniyle diğer PSP sahipleri de bir şans verebilirler.

-Tuna Şentuna

Tür: Aksiyon - RYO
Yapım: Nihon Falcom Corp.
Dağıtım: Mastiff / Nihon Falcom Corp.

LEVEL PUANI **80**

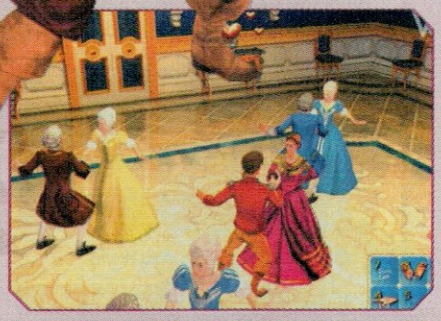
LEVEL HIT

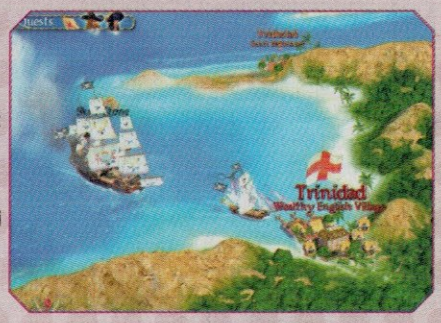
SID MEIER'S PIRATES!

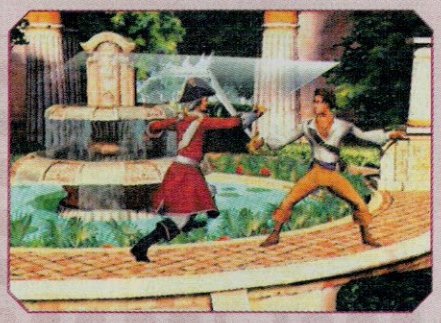
KORSAN OLMAK ZOR İŞ. BUNUN SAVAŞI VAR, DANSI VAR, KAPTANLIĞI VAR...

PSP

Korsanlığın 10'da 9'u kılıç sallamaktır. Ama Pirates'ta durum bu kadar basit değil.







KENDİMİ BİLDİM BİLELİ KORSAN olmak istemişimdir... Yalan! Korsanlıkla o kadar ilgim yok ki neye benzediklerini ancak Karayip Korsanları'nda görmüş oldum. Ve belki büyük utanç duymam gerekiyor bundan ama yine de söyleyeceğim: Pirates'ı daha önce hiçbir sistemde oynamadım; PSP sayesinde bu ilk Pirates maceram! (Şok şok şok; Tuna nasıl Sinan tarafından yazarlıktan men edildi!)

BİR KORSAN ASLA DİNLENMEZ

Eskiden 2. Dünya Savaşıyla da ilgilenmezdim. Sonra Medal of Honor, Call of Duty gibi kaliteli yapımlar sayesinde bir fanatik haline geldim. Pirates da aynı bu klasmanda bir oyun. Korsanlarla, o çağla ilgilenmeyen birisini bile baştan çıkarabilir. Bunun yanında böyle bir oyunun PSP'de bu kadar başarılı olmasına da şaşırmadım diyemeyeceğim.

Xbox ve PC versiyonlarının bir karması olan Pirates, PSP'de hiçbir şey kaybetmediği gibi bir versiyonun diğerindeki eksiğini de kapatmış vaziyette. Firaxis'i bu konuda da tebrik ediyorum.

Pirates'ı hiç oynamamış biriyseniz, size olayı özetleyeyim: Kendinize, bağlı olacağınız bir ülke, zorluk seviyesi ve başlangıç yılı ayarlayıp oyuna başlıyorsunuz. Bundan sonra yapabileceğiniz birçok iş var. Eğer sürekli gemi içerisinde, denizde savaşlara katılacağınızı sanıyorsanız büyük yanılgı içindesiniz. Pirates'ı özel yapan da zaten bu: Oyunda birbirinden farklı bir dolu işle uğraşabiliyorsunuz. Dilerseniz kendinizi denizlere atıp sadece savaşabilir veya kendinizi ticarete adayıp deniz yerine para içinde yüzebilirsiniz.

Dans etme, şehirlere gizlice sızma gibi mini oyunlarla da donatılmış olan Pirates sizi o kadar uzun süre oyalayacak ki oyuna verdiğiniz paranın hakkını sonuna kadar ödeyecek. Tavsiyemi dinleyin, pişman olmayacaksınız...

-Tuna Şentuna

Tür: Aksiyon - Adventure
Yapım: Firaxis
Dağıtım: Take-Two Interactive

LEVEL PUANI **87**

LEVEL HIT

HARVEST MOON DS

KÖYÜN EN GÜZEL KIZI DS'E TAŞINDI...

Tür: Aksiyon / Adventure
Yapım: Marvelous Ent.
Dağıtım: Nintendo Türkiye
LEVEL PUANI **70**

DS

BİR ÇİFTLİK OYUNU OLAN HARVEST Moon'u yeterince oynayıp artık yazmak üzere bilgisayar karşısına geçtiğimde aklımın içinde "hububat alım fiyatları", "kımıl zararlılarıyla mücadele", "tarım kredi kooperatifleri" gibi çocukluktan hatırladığım ama artık hiçbir yerde duymadığım bazı sözcük öbekleri dolanmaya başladı. "Tarım toplumu Türkiye"nin son kırıntılarına ait bu kavramlar eskiden TRT'nin radyo ve televizyonlarında daima kendine yer bulurdu, "Ofis çiftçinin karagün dostudur" lafının cidden bir şeyler ifade ettiği, TMO'nun açılımının bilindiği zamanlardı. Tarımın toptan dışlandığı, her yerin şehir olduğu bugünün "Modern Türkiye"sinde doğanlar için büyük olasılıkla hiçbir şey ifade etmeyeceği için yazının spot cümlesini bu kavramlarla kurmak anlamsız olacaktı. Ama bir de şöyle düşünün: Harvest Moon, dünyanın teknoloji liderlerinden biri olan Japonların icadı. Gökdelenlerin ortasında büyüyen çocuklara tarla ekip biçmeyi, sulama yapmayı, yılın hangi zamanlarında hangi ürünlerin hasadının yapılabileceğini öğreten, en azından tüm bu konular hakkında fikir veren bir oyun. Ve Japon çocuklar bu oyuna bayılıyor... 20 yıl öncesine kadar radyosunda günde üç posta fidanların nasıl aşılandığı anlatılan bu ülkenin çocukları için de anlamlı, en azından tanıdık olması gerekmez mi Harvest Moon'un? Yakın çevremde yaptığım testlerin sonucu "negatif". Yani bizim çocuklar uzay gemileriyle yolculuk yapmaya, yeşil biber üretiminden daha aşina. Dolayısıyla Harvest Moon'un karşısına geçtiklerinde, kendileriyle bir alakasını kuramadıkları için oyundan hemen soğuyorlar...

ORGANİ-K-OYUN

Farkındayım, sosyal mesaj vereceğim derken oyunu anlatmak gereken satırları bir bir yedim. Bu defalık böyle olsun; nasıl oynandığını, seslerini, grafiklerini, karakterlerini, save sistemini anlatmak yerine oyunu ne gözle gördüğümü anlatmış olayım. Son bir tavsiyeyle de bitireyim: Toprağı, kırı, ısırgan otlarını, yol kenarında kendiliğinden yetişecek kadar alçakgönüllü ama bir o kadar da nefis böğürtlenleri hayatınızda tutmaya bakın. Şehrin gençleri olarak köye "bu ne be" dışında bir bakış geliştirmeyi deneyin. Üzmeyin beni! Bugün bir badem salatalık kolay kolay yetişmiyor, he mi... ***-Serpil***

CUSTOMROBO ARENA

KOCAMAN ROBOTLARI KİM SEVMEZ...

Tür: Aksiyon
Yapım: Noise
Dağıtım: Nintendo Türkiye
LEVEL PUANI **75**

DS

Çocukluğumuz, yaşıtlarımızın koca koca robotlarla dev silahlardan kurulu savaş takımlarının maceralarını anlatan çizgifilmleri izlemekle geçti. Bu çocuklar nerede yaşıyorlardı, bizim okulu niye hiç canavarlar basmıyordu, okul çıkışı biz eve gidip çizgifilm izlerken bu çocuklar nasıl organize olup dünyayı kurtarıyorlardı, ödevlerini yapmadıkları için öğretmenlerinden azar işitmiyorlar mıydı... Bunları bilmiyorduk, doğrusu merak da etmiyorduk. Çünkü aslolan robotlardı. Renkli metal kostümlerin ışıltısı karşısında paralize oluyorduk sanırım.

CustomRobo Arena tam da bu tatta bir oyun. Konu özetle; okullu çocukların robot dövüşleri. Biz tabii ki şehre yeni gelen çocuğu oynuyoruz ve katıldığımız takımın yıldızı haline geliyoruz. Yalnız oyun bu kadar basit bir konuyu bize anlatmak için o kadar uzak derelerden o kadar serin sular getiriyor ki, dövüşmek sadece işin küçük bir kısmı olarak kalıyor. Halbuki gayet özenle tasarlanmış bir aksiyon tarafı var CustomRobo'nun. Robotumuzun tüm parçalarının ayrı ayrı upgrade'i, yeni silahlarla güçlendirilmesi, ek parçalar takılarak yeni yeteneklerle donatılması ve hatta temizleme beziyle parlatılarak daha efektif olması (bu cidden absürd ama) gibi milyon tane ayrıntı düşünülmüş. Giderek kompleks hale gelen dövüşler sırasında aksiyonu olabildiğince hissettirecek hareketler, kombolar, atlayıp zıplamalar da mümkün. Lâkin bir türlü dövüşmek kısmet olmuyor. Oyunun çoğunda, yazının başında anlattığım çizgifilmleri izleyen çocuğuz yine. Halbuki o ruh halini kaldıramayacak kadar büyüdük, bir zahmet...

CustomRobo'nun "Arena" uzantısı ise güçlü multiplayer özelliğinden geliyor. Ve fakat bu arkadaşınız, karşılıklı oynayacak kimseyi bulamadığı için oyunun bu tarafını şimdi anlatamıyor. Sadece böyle bir oyuna sığdırılabilecek her tür çoklu oyuncu seçeneğinin bulunduğunu söyleyebilirim.

Görsel olarak da başarılı, robotları ve animasyonları gayet çekici bir oyun olmuş CustomRobo ama müzik ve mekan içi tasarımları konusunda aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Her ikisi de sürekli kendini tekrar ediyor ve oyunun hiç bitmeyen diyaloglarıyla birleşince kısa sürede sıkılmanıza neden oluyor. Böyle anlarda hemen bir turnuva düzenlemek ve robot kostümünüzü üstünüze geçirip düşmana dalmak tek kurtarıcınız olacak.

CustomRobo, özellikle ilköğretim çağındaki çocuklar için son derece tanıdık ve zevki bir oyun olabilir. Bu yaş grubundansanız ve biraz da olsa İngilizce biliyorsanız bu oyunla epey uzun süre iyi vakit geçirebilirsiniz. ***-Serpil***

Eser Güven
eguven@level.com.tr

YAZ GELİYOR

Her sene aynı şey. Sıcak yaz ayları kapıya yaklaştığında oyun firmalarını da bir durgunluk alıyor, kaliteli oyun sayısı düşüyor, oynayacak oyun bulamamaya başlıyoruz. Haliyle yazacak oyun bulmak da diğer aylara nazaran biraz daha zorlaşmaya başlıyor. Neyse ki böyle durumlarda imdadımıza yetişen 'mükemmel' oyunlar var, bu oyunların üzerlerinden ne kadar zaman geçmiş olursa olsun bize hep aynı keyfi yaşatıyorlar. Hem bu tür oyunlar sayesinde köşemiz de oyunsuz kalmamış oluyor. Daha önce çeşitli nedenlerle es geçtiğimiz oyunları tekrar ziyaret etmek için iyi bir bahane, öyle değil mi?

Bu ay köşemizi Shivering Isles'a adadık. Çok da iyi ettik, hiç pişman değiliz. Bunca sayfa yazı bile bu paketi tam olarak anlatmaya yetmedi, oyunda burada okuyacaklarınızın dışında da birçok yan görev mevcut. Yine de rehberimizi mümkün olduğunca ayrıntılı, zevkli, doyurucu (bol proteinli) hazırlamaya çalıştık. Aklınıza takılan bir yerler olursa çat diye mail atıverin, ben de yanıtlayıvereyim, gül gibi geçinip gidelim.

Bu ay yazımı "Bioshock ve Fallout 3 bir an önce çıksın" kampanyası ile kapatıyorum. Çıksınlar artık. Çıksınlar ki sabah akşam oynayalım, sayfalarca yazı yazalım. Oyun alışkanlıklarımız değişsin. Evet evet, sabırsızlanıyorum artık ben.

SHIVERING ISLES

Shivering Isles'da ufak bir gezintiye hazır mısınız? Bu gezintimiz sırasında ana görevin tüm duraklarına uğrayacağız ve sonunda sizi bir Prens haline getireceğiz. Hem de öyle sıradan bir Prens değil, Çılgınlığın Prensi! Nasıl, kulağa oldukça çekici (?!) geliyor, öyle değil mi?

1. A DOOR IN NIBEN BAY

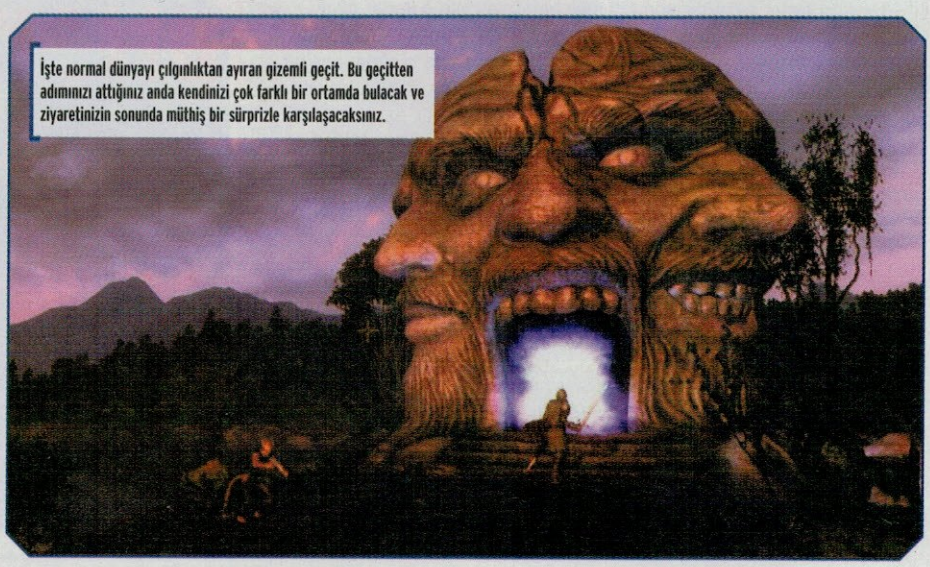
Genişleme paketini kurup oyunu açtıktan yirmi dört saat sonra (oyun saatiyle elbette), bu görevi alacaksınız. Görev tanımına göre Niben Bay'deki adada açılan gizemli geçidi araştırmanız gerekiyor. Haritada işaretlenen yere gittiğinizde geçidi göreceksiniz. Geçitten hemen geçmeniz mümkün değil, bir süre adada dolaşın ve gördüğünüz kişilerle konuşun. Kısa bir süre sonra geçitten girmeniz için davet edileceksiniz.

İçeride bulacağınız Haskill ile konuşmanız bittiğinde Shivering Isles'a geçmeyi kabul edin, çok hoş bir efekt eşliğinde kendinizi yepyeni bir dünyada bulacaksınız.

İpucu: Eğer oyunu açar açmaz bu görevin başlamasını istiyorsanız konsolu açın ve "setstage se01door 10" yazarak görevi otomatik olarak başlatın.

2. THROUGH THE FRINGE OF MADNESS

The Fringe'in kuzeyindeki şehir olan Passwall'un kuzeyinde Gates of Madness önünde dikilen Gatekeer of the Fringe'i göreceksiniz. Beni



İşte normal dünyayı çılgınlıktan ayıran gizemli geçit. Bu geçitten adımınızı attığınız anda kendinizi çok farklı bir ortamda bulacak ve ziyaretinizin sonunda müthiş bir sürprizle karşılaşacaksınız.

Mania ve Dementia girişlerini koruyan Gatekeeper karşınıza çıkacak olan ilk ciddi düşman ve onu normal yollarla yenmeniz çok zor. Ancak Gatekeeper Arrows ve/veya Relmyna's Tears kullanarak kapılarla aranızdaki bu engeli kaldırabilirsiniz.

dinleyin ve bu amcanın yanına şimdilik yaklaşmayın (ölmek istemiyorsanız tabii). Görev listeniz güncellenecek ve şehirdekilerle konuşarak bu canavarı nasıl yeneceğiniz hakkında bilgi alabileceğinizi öğreneceksiniz.

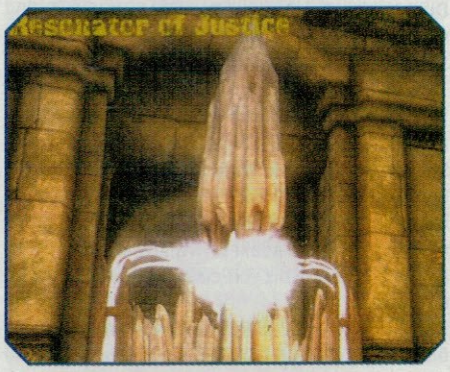
Gatekeeper'a iki farklı yöntemle zarar vermek mümkün. Bunlardan ilki Gatekeeper Arrows, diğeri ise Relmyna's Tears.

Gatekeeper Arrows: Konuştuğunuz kişiler size Jayred Ice-Veins'ten bahsedecekler. Jayred ile konuştuğunuzda Gardens of Flesh and Bone'dan alınan kemiklerden yapılan okların Gatekeeper üzerinde çok etkili olduğunu öğreneceksiniz. Jayred'i bahçeye kadar izleyin, kapıyı açın ve etrafı yaratıklardan temizleyin. Jayred kemikleri toplayacak ve birkaç saat sonra size yaptığı okları verecek.

Relmyna's Tears: Nanette Don ile konuştuğunuzda Gatekeeper'ın yaratıcısı Relmyna'nın gözyaşlarına karşı oldukça hassas olduğunu ve Relmyna'nın her gece yarısı Gatekeeper'ı ziyaret ettiğini öğreneceksiniz. Gece yarısına kadar gizlenin, Relmyna ayrıldıktan sonra yerden mendilini alın ve bu mendili kullanarak gözyaşlarını bir şişeye aktarın. Şişedeki üç doz gözyaşını silahınız üzerinde kullanarak Gatekeeper'a zarar verebilirsiniz.

Şimdi Gatekeeper ile kapışmaya hazırsınız. İster oklarınızı, ister gözyaşlarını hazırlayın ve Gatekeeper'a saldırın. Öldürdükten sonra üzerinden Key to Mania ve Key to Dementia çıkacak. Artık istediğiniz bir kapıdan New Sheoth'a geçebilirsiniz.

İpucu: Eğer hem okları, hem de gözyaşlarını alırsanız gözyaşlarını oklar üzerinde kullanarak Gatekeeper'a karşı en güçlü silahı yaratabilirsiniz. Böylece Gatekeeper 3-4 ok yediğinde ölecektir.



A Better Mousetrap görevinde bulduğunuz Focus Crystal'leri Judgment Nexus'lar üzerine yerleştirdiğiniz zaman yolunuzu kapayan kapılar birer birer açılacak.

3. A BETTER MOUSETRAP

New Sheoth'a girdiğinizde ilk durağınız New Sheoth Palace olmalı. Burada Palace of Sheogorath'a girin ve Sheogorath ile konuşun. Bundan sonra çoğu görevinizi kralın kendisinden alacaksınız.

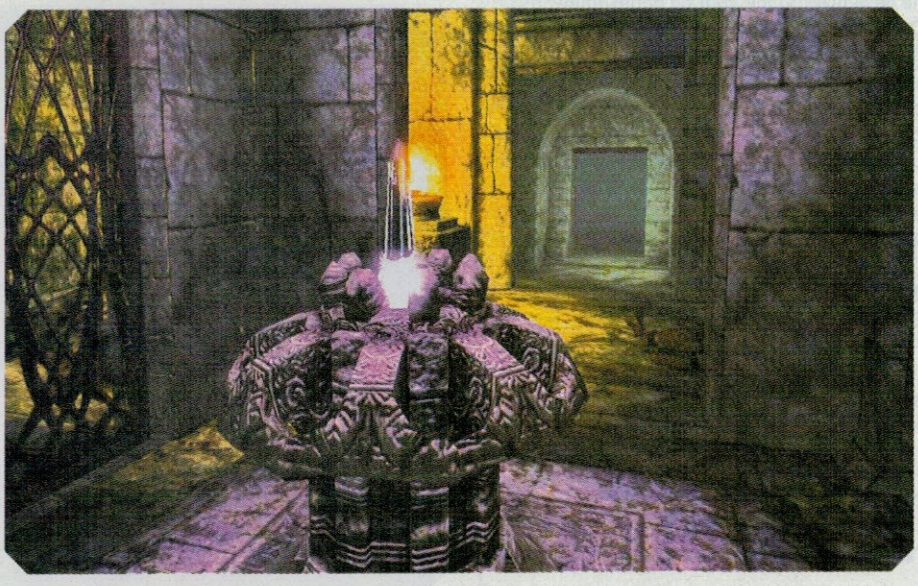
Sheogorath ilk görevinizde sizden Ruler of the Order olan Jyggalag'ı durdurmanızı isteyecek. Bunun için Gatekeeper yaratılmadan önce buraları koruyan Xedilian'ı tekrar aktif hale getirmeniz gerekiyor. Xedilian kılavuzunu ve Attenuator of Justice'ı aldıktan sonra Haskill ile konuşun ve Xedilian'a doğru yola çıkın.

Xedilian'a girdiğinizde göreviniz güncellenecek. Yapmanız gereken şey 3 Focus Crystal bulup bunları Judgment Nexus'lara yerleştirmek. Zindanda ilerlerken Grummite dolu bir oda bulacaksınız. Hepsini öldürün ve Grummite Shaman'ın düşürdüğü asayı alın (bu asanın ucunda ilk Focus Crystal bulunuyor, eğer bunu bilmezseniz siz de bu kristali bulmak için zindanı baştan aşağı defalarca dolaşmak zorunda kalırsınız). Kristali Nexus'a yerleştirerek kapıyı açın ve içeri girin. Buralardaki kristalleri de Nexus'lara yerleştirdiğinizde Resonator of Judgment'a girin. Yaratıkları öldürün ve Attenuator of Justice'i kullanın.

Tüm kapılar açılacak ve ilerlediğinizde Kiliban Hyrandil ile karşılaşacaksınız, onunla konuşarak sıradaki görevinizi alın.

4. BAITING THE TRAP

Kiliban size ne yapacağınızı anlatacak, amacınız özetle zindana giren maceraperestlere (Lewin, Syndelius ve Grommok) günlerini göstermek. Onları öldürebilir ya da delirtebilirsiniz. >>



Baiting the Trap görevinde içinizdeki zindan efendisini ortaya çıkaracaksınız. Eğer avucunuza üç kişi verseler, onları öldürmeyi mi yoksa delirtmeyi mi tercih ederdiniz?

» İlk odada seçenekleriniz "Gnarl Swarm" ve "Giant Gnarl" olacak. "Giant Gnarl" seçeneğini kullanarak Lewin'i delirtebilirsiniz, gruptaki diğer iki kişi bir sonraki odaya geçeceklerdir.

İkinci odada seçenekleriniz "Fire Trap" ve "Drop Keys". "Drop Keys" ile Syndelius'u delirtebilir, "Fire Trap" ile onu öldürebilirsiniz. Grommok üçüncü odaya geçecektir.

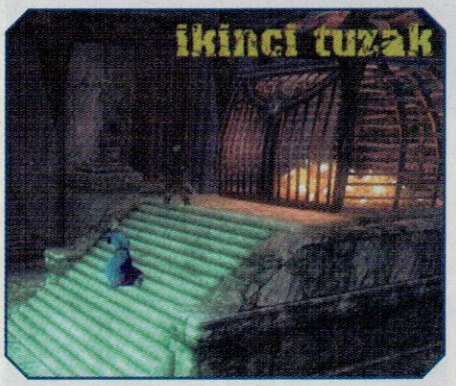
Son odadaki seçeneklerinizde "Raise the Dead" Grommok'u öldürecek, "Ghost Illusion" ise delirmesini sağlayacaktır.

Tüm odalarla işiniz bittiğinde Kiliban'ın peşinden dolaşacak ve maceracıların geride bıraktıkları eşyaları alacaksınız. Xedilian'dan çıktığınızda size birileri saldıracak, onları yendikten sonra Knights of Order olduklarını öğreneceksiniz. Kalplerini alın ve Sheogorath's Palace'a dönün.

Bilgi: Xedilian'da alacağınız Dawnfang/Duskfang oyundaki en müthiş silahlardan biri. Günün saatine göre ismini değiştiren bu silah gündüzleri (6am - 6pm) ateş, geceleri (6pm - 6am) ise buz zararı veriyor. Bu süreler içerisinde en az 12 yaratık öldürdüğünüzde (ki isterseniz kendi çağırdığınız yaratıkları da öldürebilirsiniz) silah onların ruhları ile besleniyor ve bir sonraki dönüşümde Dawnfang/Duskfang Superior halini alıyor. Silah Superior ismini aldığında ateş/buz zararlarının yanı sıra sağlık/magicka çalma yeteneklerini de kazanıyor. Silah değiştikçe tamamen tamir olmuş ve şarj edilmiş hali aldığı için bunlarla uğraşmanıza da gerek kalmayacak. Silah sizin level atlamanızdan etkilenmiyor ve ilk aldığınız zaman bulunduğunuz level'a göre güç kazanıyor.

5. UNDERSTANDING MADNESS

Sheogorath ile konuştuğunuzda size Summon Haskill büyüsünü verecek ve kullanmanızı isteyecek. Bu büyüyü birkaç kere yaptıktan sonra yeni görevinizi alacaksınız. Duke of Mania Thadon ve Duchess of Dementia Syl ile



konuşmanız gerekiyor. Duke size Addiction, Duchess ise The Lady of Paranoia görevlerini verecek. Her iki görevi de tamamlayıp Sheogorath'a geri dönün.

5.1. ADDICTION

Duke Thadon sizden Chalice of Reversal'ı bulmanızı isteyecek. Wide-Eye ile konuştuğunuzda Chalice'in Dunroot Burrow içinde bulunduğunu söylüyor. Ancak buraya girmek için mağaradaki Elytra'lardan düşen Felldew kullanmanız (bir cins uyuşturucu) gerekiyor.
Dunroot Burrow'a gidin, kapıda duran Elytra'yı öldürerek Felldew'i alın ve yiyin. Böylece mağaraya girebilecek ama aynı zamanda Felldew bağımlısı olacaksınız. Bu maddeden bolca toplamaya özen gösterin çünkü bir süre kullanmadığınızda istatistikleriniz düşmeye başlayacak. Bu bağımlılık kalıcı değil, Chalice'i aldığınız zaman her şey yoluna giriyor.

Burrow lineer bir zindan, ancak katlar oldukça uzun ve birçok tehlike barındırıyor. İlerlerken etrafta bol miktarda hazine bulacaksınız. İlk dört katı geçtikten sonra (ilerledikçe alçaldığınızı fark edeceksiniz) beşinci ve son kat olan zemine ulaşıyorsunuz (Sanctum of Decadence odası). İçeride iki Felldew Addict ve Joofy the Brown isminde biri var. Burada eğer isterseniz Chameleon gibi bir gizlilik büyüsü kullanabilir ve kimseye fark ettirmeden Chalice'i çalabilirsiniz. Ancak bu taktikte seçebileceğiniz en güzel yol üç bekçiyi de öldürmek olacaktır, sizi pek de zorlayacaklarını sanmıyorum. Üçünü de öldürdükten sonra Chalice'i alın ve odanın diğer tarafındaki kapıyı kullanarak dışarı çıkın (böylece Felldew bağımlılığınız da sona erecek).

Dışarı çıktığınızda karşınıza çıkacak Obelisk'ten Knights of Order gelmeye başlayacak. Priest'i öldürdükten sonra Obelisk'e 3 tane Hearts of Order yerleştirin ve kapatın (kalpleri buradaki şövalyeleri öldürerek de toplayabilirsiniz). Priest'i üçüncü kalbi yerleştirmeden önce öldürmeniz çok önemli, aksi halde Obelisk'i

Chalice of Reversal'ı aldığınız anda Felldew bağımlılığınızdan kurtulacaksınız. Sonunuzun Thadon gibi olmasını istemezsiniz, değil mi?

İşte Dementia Düşesi Syl ve arkadaşları. Ritual of Dementia görevinin sonunda o tahtta oturacak kişi Syl olmayacak.

tekrar aktif hale getirecek ve 3 kalp daha toplamanız gerekecek. Chalice'i Thadon'a götürdüğünüzde Court of Mania üyeliğini elde edeceksiniz.

Bilgi: Dunroot Burrow'a girmek için kullanacağınız Felldew'in yan etkileri oldukça ciddi. Eğer tekrar Felldew kullanıp bağımlılığınızı gidermezseniz ilk olarak sekiz özelliğinizden dört tanesi 5 puan kaybedecek. Kısa bir süre sonra kalan özellikleriniz de 5 puan kaybedecek. Eğer hala daha Felldew kullanmadan ilerlemeye çalışırsanız tüm özellikleriniz 10 puan kaybedecek. Felldew'i sıkça kullanmanızın hiçbir zamanı yok çünkü burayı terk ettiğiniz anda zaten bağımlılıktan kurtulacaksınız. Ancak zarar gören özellikleriniz Felldew kullandığınız anda tamamen düzeleceğinden dövüşeceğiniz yerlere gelene kadar düşük özelliklerle gezmenizde de bir sakınca yok.

5.2. THE LADY OF PARANOIA

House of Dementia'ya girip Syl ile konuşun, paranoyak düşes sizden onu kimin öldürmeye çalıştığını bulmanızı istiyor. Torture Chamber'a gidip Herdir ile konuşun, kendisi size işkenceleriyle ilgili bilgi almanızda yardımcı olacak.

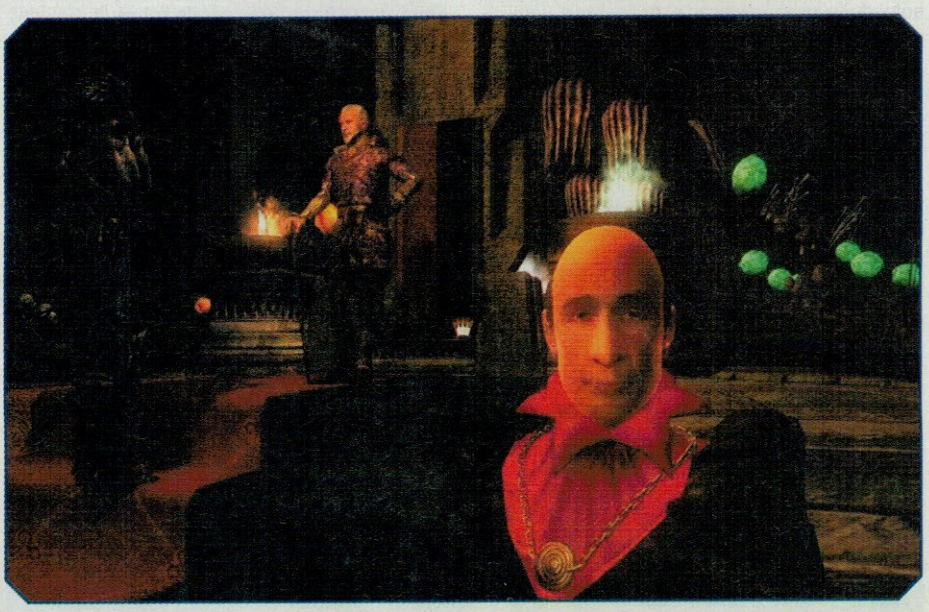
Öncelikle Syl'in yanındaki adamdan, yani Kithlan'ın ağzından bilgi alın (kibarca değil elbette, işkenceyle). Ondan Anya Herrick'in ismini alacaksınız, bir sonraki hedefimiz böylece belli oluyor. Anya'ya gidin ve 'kibarca' konuşarak Ma'zaddha'nın ismini öğrenin. Ma'zaddha'ya gittiğinizde karşınızda diğerlerinden daha ketum biri olduğunu göreceksiniz, elinizde yeterli kanıt olmadığı için size bilgi vermeyi reddedecek. E o halde aleyhine kanıt bulalım.

Crucible halkını sorgulamaya başlayınca Ma'zaddha'nın geceleri Nelrene ile buluştuğunu öğreneceksiniz. Buluşmalarını bekleyin ve konuşmalarını dinleyin. Bunun ardından Ma'zaddha ile yüzleştiğinizde ona bir gün süre vermenizi istiyor.

Diğer gün Ma'zaddha'nın evine girin ve cesedinin üzerindeki anahtarı alın. Dolabını araştırdığınızda Ma'zaddha's Crinkled Note ve Nelrene'nin kılıcını bulacaksınız. Nelrene ile konuşun, ardından Muurine'i sorguya çekerek öğrendiklerinizi Syl'e anlatın.

Bug: Oyunun bu görevinde tatsız bir hata ile karşılaşabilirsiniz. Syl ile konuşmadan önce (görevi başlatırken) mutlaka oyununuzu kaydedin. Bazen Ma'zaddha ile Nelrene buluştuklarında birbirleriyle konuşmuyorlar ve bu yüzden görev ilerlemiyor. Eğer bu durum ile karşılaşırsanız yapabileceğiniz birkaç şey var.

Birkaç oyun saati geçirdikten sonra her ikisiyle de konuşun, böylece buluşmaları sona erebilecek ve bir sonraki gün tekrar buluşacaklar. Onlarla konuşmanız buluşmalarına kulak misafiri olduğunuzu gösteriyor, bu yüzden buluşmalarını iptal edebiliyorlar. Eğer bu işe yaramazsa diğer görevlerle uğraşın, oyundan çıkın ve daha sonra bu görevi tekrar deneyin. Ancak elbette dediğim gibi en garantisi göreve başlamadan önce kaydetmek ve bu durum ortaya çıkarsa kaydınızı yükleyip tekrar denemek.



Sheogorath'ın taht odası da aynı diyarları gibi Mania ve Dementia zevklerini yansıtacak şekilde ikiye bölünmüş durumda.

6. THE COLD FLAME OF AGNON

Göreviniz Great Torch'u yakmak ama hangi tarafın yakacağını siz belirleyeceksiniz. Bunun için öncelikle Cylarne'e gidin ve Mania'nın Golden Saint'leri ile Dementia'nın Dark Seducer'ları arasında tercihinizi yapın. Bu görevde iki taraf birbirine karşı. Dark Seducers Gate'teki Ulfri veya Golden Saints Gate'teki Kaneh ile konuşarak tarafınızı seçtikten sonra ufak çaplı bir savaşa girecek ve karşı tarafın kuvvetlerini yok ettiğinizde Ulfri veya Kaneh kendisini kurban ederek size alevi verecek. Alevi Cylarne'nin girişinde bulabilirsiniz.

New Sheoth'a dönün ve Dervenin ve Arctus ile konuşarak alevi hangi tarafa vereceğinizi seçin. Eğer alevi Dervenin'e (Mania) verirseniz Resist Paralysis, Shield, Fortify Intelligence ve Fortify Willpower özelliklerine sahip bir giysi kazanacaksınız. Eğer alevi Arctus'a (Dementia) verirseniz Fortify Speed, Fortify Security, Fortify Sneak ve Fortify Luck özelliklerine sahip bir giysi kazanacaksınız.

Bug: Ulfri veya Kaneh öldükten sonra görev defteriniz güncellenmeyebilir. Eğer bu hata meydana gelirse beklemenizin bir anlamı yok, en son kaydınızı yükleyip tekrar deneyin.

Bilgi: Flame of Agnon'u New Sheoth'a getirdikten sonra istediğiniz zaman Mania'dan Dementia'ya ya da Dementia'dan Mania'ya taşıyabilirsiniz. Bunu yaptığınız zaman çeşitli bonuslar kazanacaksınız, bonus miktarı ve süresi görevde hangi tarafı seçtiğinize bağlı olarak değişecektir.

Flame of Mania - Fortify Intelligence, Fortify Willpower ve Resist Paralysis
Flame of Dementia - Fortify Luck, Fortify Sneak ve Fortify Security

7. RITUAL OF ACCESSION

Bu aşamada artık Madness dükü veya düşesi >>

Rebuilding the Gatekeeper görevinde yeni Gatekeeper'ı oluşturan parçaları seçerken kendinizi de düşünün. Seçeceğiniz parçaların vereceği bonusları ilgili bilgi kutusunda bulabilirsiniz.

» olmayı seçmeniz gerekiyor. İster Thadon'u öldürerek Mania, ister Syl'i öldürerek Dementia dükü veya düşesi olabilirsiniz. Seçiminizi yaptığınızda Ritual of Mania veya Ritual of Dementia görevlerini alacaksınız.

7.1 RITUAL OF MANIA

Bu görev için Thadon'u aşırı doz Greenmote ile zehirlemeniz, kanını alıp Sacellum'daki Arden-Sul sunağına yerleştirmeniz gerekiyor.

Etrafta dolaşıp Thadon ile ilgili sorular sorduğunuzda uşağı Wide-Eye ismini duyacaksınız. Aranızdaki ilişkiyi geliştirdiğinizde onunla konuşarak günlük programlarınızı öğreniyorsunuz. Buna göre Dük her akşam saat 8'de yemek yiyor, öğlenleri ise Wild-Eye kendisine 'özel' alışkanlığını götürüyor. Evet, Dük bir uyuşturucu bağımlısı ve her gün illa Greenmote kullanıyor.

Wide-Eye'i takip ettiğinizde bir heykel sayesinde Greenmote silosuna girdiğini göreceksiniz. Siloya girin ve sağdaki yolu tercih edin (ortadan giderseniz Golden Saints'ler ile karşılaşacaksınız, onları fark edilmeden geçmeniz biraz zor olabilir). Greenmote yığınlarına ulaşarak ihtiyacınız kadarını çalın.

Şimdi Thadon'un mutfağına girmeniz gerek. Mutfağın bulunduğu kısma geçebilmek için kilitli kapıyı açmanız gerekiyor (kilit level'ı, sizin level'ınızla doğru orantılı olacak). Burada karşılaşacağınız Golden Saints'leri öldürebilirsiniz. Soldaki koridorun sonunda mutfağı bulacaksınız. Dükün hem şarabına, hem de yemeğine Greenmote karıştırın. Buradan çıkın ve taht odasına giderek beklemeye başlayın. Wide-Eye saat 8'de bu yemeği Thadon'a götürecek.

Thadon öldükten sonra kanını alın ve Sacellum'a dönerek kanı sunağa yerleştirin. Dervenin ile konuştuğunuzda yeni Mania dükü/düşesi ilan edileceksiniz.

Şimdi Sheogorath ile konuştuğunuzda Syl gelecek ve Sheogorath ile tartışmaya başlayacak. Anladığımız üzere Order saldırıya geçmiş ve Syl de onlara katılıyor. Syl gittikten sonra Sheogorath size her gün 60 saniyeliğine bir Golden Saint çağırmanızı sağlayacak Ring of Lordship verecek.

İpucu: Greenmote çalarken Wide-Eye'e görünmemeye büyük özen gösterin, aksi halde sizi gördüğü yerde saldıracaktır (kendisi çok güçlü bir büyücü olduğundan 'n'olcak canım, saldırsın' demenizi pek önermiyorum).

İpucu: Dük öldüğünde kanını aldıktan sonra üzerinde almak istediğiniz başka şeyler varsa 'sonra gelirim' diye düşünmeyin. Görevi tamamladığınızda ceset ortadan kaybolacağından alacaklarınızı ilk etapta almanız gerekiyor.

7.2 RITUAL OF DEMENTIA

Anya Herrick ile konuştuğunuzda Syl'in korkularını öğreniyorsunuz. Anya ile aranızdaki ilişkiyi arttırın (70'in üzeri) ve ona "Replaced" konusunu açın, böylece Syl'e suikast için gerekli ilk yardımı alacaksınız. Syl'e nasıl yaklaşacağınızı sorduğunuzda korumalarından ikisini halletmeyi kabul edecek.

Şimdi Kithlan ile konuşun ve aranızdaki ilişkiyi 70'in üzerine çıkarın. Kithlan'ın da Syl'de sıkıldığını öğreneceksiniz ve "Replaced" konusunu açtığınızda size sarayın Syl'in bulunduğu kısmını açacak olan anahtarı verecek.

Syl'in odasına girin ve yatakta yatmakta olan düşese saldırın. Kilthan ortaya çıkacak ve saldırdığınız kişinin dublör olduğunu söyleyecek, meğer Syl gizli tünellerden kaçmış. Bahçeye çıkın ve Sheogorath'ın büstüne dokunarak Xirethard'a girin. Xirethard tuzakların bol olduğu bir zindan, o yüzden acele etmeden yavaşça ilerlemenizi öneririm. Başlangıçtaki heykeller birbirlerine doğru ateş topu fırlatıyorlar, bu yüzden sırtınızı duvara yaslayarak ilerleyin.

Yolun sonuna kadar gidin ve duvardaki düğmeye basın (yukarı bakan heykelin hemen yanında). Mazkin'lerle dövüşerek ilerleyince Syl'i ve korumalarını bulacaksınız. Korumaları Dark Seducer olmasına rağmen diğer Dark Seducer'lardan çok daha güçlüler. Tümünü öldürdükten sonra Syl'i kalbini ve silahı Nerveshatter'ı alın.

Kalbi Sacellum'a götürdüğünüzde Dementia dükü/düşesi unvanını alacaksınız. Thadon gelecek ve Sheogorath ile tartışacak, anlaşıldığı üzere o da sizin karşınızda Order'a katılıyor. Keyfi bilir. Sheogorath size ödül olarak her gün 60 saniyeliğine bir Dark Seducer çağırmanızı sağlayacak Ring of Lordship verecek.

Bilgi: Syl'in üzerinden alacağınız çekiç Nerveshatter oyundaki en yüksek baz zarara sahip olan silah. Silahın level 30+ versiyonu (bunun anlamı silahı aldığınız sırada level 30'dan yüksek olduğunuzdur) 29 baz zarara, bunun yanı sıra Shock Damage 24pts ve Weakness to Shock 48pts özelliklerine sahip.

8. RETAKING THE FRINGE

The Fringe'a gittiğinizde Order tarafından ele geçirildiğini göreceksiniz. Bunun özellikle yeryüzü üzerinde ciddi etkileri olmuş, bitkiler ölmüş ve yerlerden dev kristaller çıkmış. Bu yüzden daha önce keşfettiğiniz yerleri haritada bir kez daha keşfetmeniz gerekecek.

Passwall'a doğru yola çıkın ve yönettiğiniz tarafa (Mania/Dementia) bağlı olarak Golden Saints veya Dark Seducers ile konuşun. Golden Saints için Aurig Desha, Dark Seducers için Grakendo Udico ile "Passwall" hakkında konuşun. Yapmanız gereken şey askerlerinizle konuşmak ve onları stratejik noktalara yerleştirmek. Yerleştirmeleri yaptıktan sonra tekrar Aurig veya Grakendo ile konuşun.

Burada oldukça fazla sayıda Knight öldürmeniz gerekecek, o yüzden savaşa başlamadan önce yeterince hazırlık yaptığınızdan emin olun. Tüm Knight'ları öldürdükten sonra yine Aurig veya Grakendo ile konuşun. Passwall'u geri almak için yapmanız gereken şey Knight'ları yaratan Obelisk'i bulmak ve kapatmak. Bunun için de Xeddefen harabelerine girmeniz gerekiyor.

Xeddefen'e girdiğinizde 6-7 Knights of Order size saldırabilir, dikkatlice ilerlediğinizde Order's Obelisk'i bulacaksınız. Buradaki tüm Priest'leri öldürün, Knight'ların üzerlerinden kalplerini alın. Haskill ile konuştuğunuzda Obelisk'i aşırı yükleyebileceğinizi öğreneceksiniz. Obelisk'i üç kez aktif hale getirin ve üç kalp yerleştirerek aşırı yüklemeden kapanmasını sağlayın. Bunu yaptığınız anda Xeddefen çökmeye başlayacak.

Bu kısım sizi biraz zorlayabilir, ilerledikçe oyununuzu kaydetmenizi öneriyorum. Kafanıza ne zaman koskoca bir kaya düşeceğini bilemeyebiliyorsunuz çünkü. Yolun sonunda gittiğinizde kapalı bir kapı ile karşılaşacaksınız. Sağdaki veya soldaki koridora girin ve burada bulacağınız düğmeye basarak kapıyı açın. Kapıdan geçin ve düşen kayalara dikkat ederek çıkışa doğru ilerleyin. Etrafta göreceğiniz Knight'lar ile zaman kaybetmeyin çünkü çoğunun icabına Xeddefen bakıyor.

Dışarı çıkmayı becerdiğinizde Aurig veya Grakendo ile konuşun, sizi Sheogorath'a yollayacaklar ve bir sonraki görevinizi alacaksınız.

İpucu: Obelisk'in olduğu odada bir de Chest of Order bulunuyor. Bunu da bir kalp kullanarak açabiliyorsunuz ve içinden sizin level'ınıza uyumlu eşyalar çıkıyor.

9. REBUILDING THE GATEKEEPER

Görevimiz daha önceden işine son verdiğimiz Gatekeeper'ı yeniden yaratmak. Haskill ile konuşarak haritada Xaselm'i işaretlemesini sağlayın ve oraya giderek Relmyna Verenim ile konuşun (tabii önce birkaç Atronach öldürmeniz gerekiyor). Relmyna yeni bir Gatekeeper için şunlara ihtiyaç duyuyor: Osseous Marrow, Dermis Membrane, Essence of Breath ve Blood Liqueur.

The Fringe'deki Gardens of Flesh and Bone'a gidin ve içeri girin. Toplamanız gereken tüm parçalar haritada işaretli olduğundan bunları bulmanız hiç de zor olmayacak. Bir tek Essence of Breath ve Blood Liqueur biraz zorlayabilir çünkü bu zindan çok katlı olduğundan harita işaretine gelseniz de bunu bulamayabilirsiniz. Tünelde dolaşan yeşil duman Breath, kaynağını bulmak için bu dumanı takip etmeniz yeterli. En sonunda Essence of Breath'e ulaşacaksınız. Breath'i aldıktan sonra geldiğiniz tünelden yukarı çıkın ama ilk sağa dönüşü kullanın. Yolu izleyin ve tekrar ilk sağdan dönün. Bu yolu izlediğinizde içinde 2 Sewn Flesh Atronach olan bir odaya geleceksiniz. Onları öldürdükten sonra sağ taraftaki merdivenlerden inin, böylece Blood'a ulaşmanızı sağlayacak kapıyı bulacaksınız. Kapıyı açmak için basmanız gereken düğme pedestalin arka tarafında. Tüm parçaları topladıktan sonra haritada gösterilen çıkış noktasına gidin ve Relmyna ile konuşun.

Şimdi Gatekeeper için vücut parçaları seçmeye geldi sıra. Kafa, gövde, kalp, sağ kol, sol kol ve bacak seçimi yaptıktan sonra Relmyna ile konuşun. The Fringe'deki Sheogorath heykeline gittiğinizde yeni Gatekeeper yaratılacak ve ayrıca Summon Flesh Atronach yeteneğine sahip olacaksınız.

Bilgi: Gatekeeper için parça seçerken imlecinizi parçaların üzerlerine götürdüğünüzde farklı özelliklere sahip olduklarını göreceksiniz. Gatekeeper yapıldıktan sonra onu aktive ederek bu özelliklerden birini alabiliyorsunuz. Yalnızca tek bir özellik taşıyabilseniz de bunu istediğiniz zaman değiştirme şansına sahipsiniz. Bu yüzden Gatekeeper'ı oluştururken işinize yarayacak parçaları seçin. Seçebileceğiniz parçalar ve büyü özellikleri şu şekilde:

Kafa
Angry Mind - Fortify Willpower 60sn 20puan
Helm of Power - Fortify Strength 60sn 20puan

Gövde
Breast of Life - Fortify Health 60sn 100puan
Breast of Magic - Fortify Magicka 60sn 100puan

Bacak
Legs of Nimbleness - Fortify Agility 60sn 20puan
Legs of Fortitude - Fortify Endurance 60sn 20puan

Kalp
Heart of Spell Turning - Reflect Spell 30sn 20 Puan
Heart of Wound Sharing - Reflect Damage 30sn %20

Sol Kol
Seçeceğiniz kol Gatekeeper'a Fire Shield, Shock Shield veya Frost Shield özelliği kazandırırken siz Elemental Shield (30sn %20) yeteneği kazanacaksınız.

Sağ Kol
Slashing - Fortify Blade 60sn 20puan
Bashing - Fortify Blunt 60sn 20puan

10. THE HELPLESS ARMY

Sheogorath ile Jyggalag hakkında konuşurken bir elçi gelerek saldırı altında olduklarını söyleyecek. Eğer Mania'yı yönetiyorsanız Pinnacle Rock'ta Dark Seducer'lara, Dementia'yı yönetiyorsanız Brellach'ta Golden Saint'lere yardım edeceksiniz. Mania için Adeo ile konuşunca Dark Seducer Captain Dylora'yı, Dementia için Issmi ile konuşunca Golden Saint Captain Staada'yı bulmanız gerektiğini öğreniyorsunuz.

Kale tamamen Knights of Order ve Priest'ler ile sarılmış durumda. Kaptanı kristallerden oluşan bir duvarın arkasında bulacaksınız ve size kristalleri kırmak için zilleri kullanmanızı söyleyecek. Lavın karşı tarafına geçin ve zilleri kullanın. Kaptan kurtulacak ve size katılacak, birlikte Wellspring'e gideceksiniz.

Şimdi Mazken/Aureal Wellspring'i bulmanız gerekiyor. Oraya gittiğinizde Wellspring durmuş olduğundan takipçileriniz taşa dönecekler. Wellspring Order kristalleri ile kaplanmış ve bunları yok etmeniz gerekiyor. Yine önceden yaptığınız gibi odadaki dört platformda bulunan zilleri çalarak kristallerin yok olmasını sağlayın (bazen zilleri birden fazla kez çalmanız gerekebiliyor). Wellspring eski haline döndükten sonra geri kalan Knight'ların işini bitirmek için savaşa katılabilirsiniz. Ödül olarak her gün ister bir Dark Seducer, ister bir Golden Saint çağırabilme yeteneğini kazanacaksınız.

İpucu: Staada ve Dylore oyundaki en iyi Golden Longsword ve Dark Seducer Longsword'u taşıyorlar. Bu silahları normal yollarla çalmanız mümkün değil ama yine de bir şansınız var. Wellspring durmuş olduğundan taşa dönüp düştüklerini biliyorsunuz, işte tam onlar düşerken silahlarını almanız mümkün.

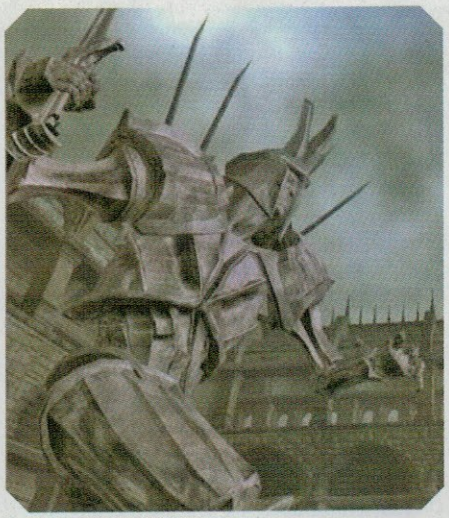
11. SYMBOLS OF OFFICE

Sheogorath ile ilginç konuşmanızın ardından Haskill ile konuşun. Göreviniz bu diyarın yeni hükümdarı olmak ama bunun için de öncelikle Staff of Sheogorath'ı eski haline getirmek zorundasınız. Haskill size Knifepoint Hollow'daki kütüphaneye gitmenizi söylüyor ve son odaya girebilmeniz için de bir kristal parçası veriyor. Knifepoint Hollow'a gidin ve haritayı takip ederek kapıya ulaşın. Kristal kapıyı aktive »

Gnarl kendisine yapılan büyüleri absorbe edip kalkan olarak kullanabilen bir yaratık. Bunu yaptığında söz konusu büyü dalına karşı müthiş bir direnç geliştirse de, diğer büyülerden daha çok etkilenmeye başlıyor.

STRATEJİ USTASI

Jyggalag ve Sheogorath aslında aynı kişi. Jyggalag her çağın sonunda Shivering Isles'ı işgal edip yerle bir ediyor, ardından Sheogorath'a dönüşerek burayı tekrar eski haline döndürüyor. Bu döngüyü kırmak bizim işimiz.



» ettiğinizde Dyus'u bulacaksınız, onunla asa hakkında konuşun. Dyus size asayı eski haline getirmek için iki parçaya ihtiyacınız olduğunu söylüyor; The Eye of Ciirta ve Branch of the Tree of Shades.

The Eye of Ciirta seçtiğiniz yola bağlı olarak çok kolay da olabilir, zamanınızı da alabilir. Eğer kolay yolu seçeyim diyorsanız yapmanız gereken tek şey Howling Halls'a gitmek ve karşınıza çıkan herkesi öldürerek Ciirta'nın üzerinden Eye of Ciirta'yı almak.

Eğer daha sakin yolu seçmek isterseniz bu kısım biraz daha uzayacak. Öncelikle girişte karşınıza çıkan üç kişiyi öldürün ve üzerlerindeki cüppeleri ve bıçakları alın. Bunları giydiğinizde etrafta rahatça dolaşabileceksiniz. Bir sonraki alana geçtiğinizde Ra'kheran ile karşılaşacaksınız, kılık değiştirmiş olsanız dahi sizin kim olduğunuzu anlayacak ve Ciirta'yı öldürmek için yardım isteyecek. E zaten bizim de amacımız bu. O ve iki arkadaşı silahlarından edildikleri için onlara silah vermeniz gerekiyor, işte burada da devreye almış olduğunuz bıçaklar giriyor. Onlara bıçakları verin ve yolda öldürdüklerinizin üzerlerindeki bıçakları toplayın. Ciirta'ya geldiğinizde kısa bir diyalogun ardından dövüş başlayacak, bir kenara çekilin ve Ciirta'nın öldürülmesini izledikten sonra cesedinden gözünü alın. Diğer parça olan Branch of the Tree of Shades için Milchar'a gidin ve yolu izleyerek Grove of Reflection'a ulaşın. Obeliskin yanına gittiğinizde ortaya kopyanız çıkacak. Kopyanız sizin sahip olduğunuz tüm yeteneklere sahip, bu yüzden yenmek için kullanmanız gereken strateji tamamen karakterinizi nasıl geliştirmiş olduğunuza bağlı. Eğer dövüşte çok fazla zorlanmak istemiyorsanız üzerinde Chameleon yeteneği olan eşyaları dövüşten önce bırakmanızı öneririm, aksi halde görünmez kopyanızı yenmek düşündüğünüzden de zor olabilir. Kopyanızı yendikten sonra Tree of Shades'e dokunun ve dalı alın. Artık Knifepoint Hollow'a dönüp Dyus ile konuşarak yeni asayı yaptırabilirsiniz.

İpucu: Kopyanızın üzerinden çıkacak olan Shadowrend, oyundaki en güçlü silah. Ancak kopyanızın bu silahı düşürmesi için onu öldürdüğünüz sırada elinde tutuyor olması lazım. Eğer Summon Weapon büyülerine sahipseniz ve kopyanız da bunları kullanırsa bu silahı alamayabilirsiniz. Bu yüzden dövüşten önce oyunu kaydedin ve dövüşün başında kopyanızın büyü yapmasını engellemeye çalışın.

Shadowrend bir balta veya kılıç olabiliyor, bu tamamen Blade veya Blunt yeteneklerinden hangisinin daha yüksek olduğuna bağlı. Ayrıca Umbra dışındaki simsiyah kılıçlardan biri de Shadowrend.

Shadowrend'in level'ı, ona sahip olduğunuzdaki level'ınızla belirleniyor. Üzerinde yine level'a göre belirlenen Weakness to Magic ve Damage Health büyüleri mevcut.

Bug: Eğer Disarm yeteneğiniz varsa kopyanızın elindeki Shadowrend'i düşürmesini sağlayabilirsiniz. Bunu yaptığınızda kopyanız eline başka bir Shadowrend alacak ve onu yendiğinizde cesedinde bu silahı göreceksiniz. Böylece bu mükemmel silahtan iki taneye sahip olabilirsiniz.

12. THE ROOTS OF MADNESS

Asayı aktif hale getirmeyi başaramayacaksınız çünkü sular Order tarafından kirletilmiş durumda. Haskill ile konuştuktan sonra ağacın arkasındaki girişi kullanarak çeşmelerin kaynağına gidin. Burada evcil ve vahşi Gnarl'lar ile karşılaşacaksınız, evcil olanlar size kristallerce kapatılan kapılardan geçmenizde yardımcı olacaklar.

Chyrsalis'leri kullanarak evcil Gnarl yaratabilirsiniz, Chyrsalis olmayan yerlerde ise kendiliğinden evcil Gnarl'lar bulunacaktır. Bunları kesinlikle öldürmeyin. Vahşi olanlar ise kapıları kilitlediğinden gönül rahatlığıyla katledebilirsiniz. İlerledikçe Priest'leri suları kirletirken bulacaksınız, onları öldürün ve üzerlerinden alacağınız Shards of Order'ları kapıları açmak için kullanın.

Yolun sonuna geldiğinizde hayattaki Dük/Düşes ve yanında da üç Priests of Order göreceksiniz. Eğer önceliği Priest'leri öldürmeye verirseniz pişman olursunuz çünkü Dük/Düşes aralarında en güçlü olanı ve dolayısıyla ilk olarak ondan kurtulmanız çok daha doğru bir hamle olur. Tümünü öldürdüğünüzde sular temizlenmiş olacak.

13. THE END OF ORDER

Bir anda avluda bir Obelisk ortaya çıktığını öğreniyoruz, Order bir kez daha Shivering Isles'ı ele geçirmeye çalışıyor. Obelisk'lere ulaşmak kolay olmayabilir çünkü etrafta çok fazla Knights of Order bulunuyor. Ancak zaten Obelisk'i kapatmak için kalplere ihtiyacınız var, dolayısıyla bu pek de büyük bir sorun değil. Unutmayın ki Priest of Order'ı öldürmezseniz Obelisk tekrar çalışmaya başlayacaktır. İlk Obelisk'i kapatıp Priest'i öldürdükten sonra aynı işlemi ikinci Obelisk için de tekrarlayın. İkinci Obelisk'i de kapattığınız anda gerçekleşecek bir olay sonucunda kendinizi

KELLE AVI

Shivering Isles'da görev defterinize kaydolmayan özel bir görev bulunuyor, görevimizin ismi 'etrafta gezinen hayaletlerin kurukafalarını bulalım ki ruhları huzura ersin'.

Bu görev için öncelikle The Hills of Suicides'a gitmeniz lazım, isminden de anlaşılacağı üzere burası intihar etmek için tercih edilen, hoş manzaralı bir mekan. Ama ölenler pek de rahat edemiyorlar, bu yüzden onlara yardım edelim. Yapmamız gereken beş kişinin kurukafalarını bulmak.

Bog-trotter: Knotty Bramble'daki Lost Crypts hedef mekanımız. Buradaki dört oyukta da ikişer heykel var, bu oyuklardan üçündeki heykeller yukarıya, birindeki heykel ise aşağıya bakıyor. İşte o heykelin orada gizli bir düğme var, yerdeki cesedi itin ve düğmeye basın. Açılan duvarın arkasındaki Bog-trotter'ın cesedinden kurukafasını alın.

Gadeneri Ralvel: Hedefimiz Knifepoint Hollow'daki Chantry. Kurukafa zindanın sonundaki küçük odada, gizli bir duvarın arkasındaki sandığın üzerinde. Odadaki iki sütundan birinde bulunan düğmeye basarak bu gizli duvarı açabilirsiniz.

Solania Viria: Gideceğimiz mekan Amphitheater'daki Cann. İçeri girdiğinizde metal kapıdan geçin, merdivenlerden inin ve sağdaki koridordan ilerleyerek küçük odaya ulaşın. Kurukafayı köşede yalnız başına dururken bulacaksınız.

Limark: Limark'ın kurukafası Milchar Xetrem'de bulunuyor. İçeri girince merdivenlerden aşağı inin, ardından soldaki merdivenlerden yukarı çıkın. İki kez sağa dönüp ilerlediğinizde aşağıda iskeleti göreceksiniz. Kurukafa iskeletin yanında duruyor.

M'Desi: Fellmoor'un güneyindeki Rotted Den'e girdiğinizde tuğlalı odadaki sandığın üzerinde kurukafayı göreceksiniz.

Beş kurukafayı da aldıktan sonra Hill of Suicides'a dönün ve hayaletlerin yanına yaklaşarak onlarla konuşun. Konuştuğunuz hayaletin kurukafası envanterinizden alınacak ve tüm bu işin sonunca Risen Flesh isimli Greater Power ile ödüllendirileceksiniz. Bu güç sayesinde ölüleri 60 saniyeliğine diriltebilirsiniz. Ayrıca her hayalet size Fortify Fatigue 100pts gücü de verecektir.

ana rakibinizle baş başa bulacaksınız: Jyggalag. Jyggalag elbette kolay bir rakip değil, kullanabildiği yetenekler sizi oldukça zorlayacak. Onun Shock büyüsüne karşı dirençli olmanın yolu Priest'lerin üzerinden çıkan %100 Shock Resistance yüzüklerinden kullanmak. Haritada Jyggalag'ın ulaşamadığı alanlar var, buraları kendinizi toplamak için kullanabilirsiniz. Ayrıca elinizdeki güçlü zehir iksirlerini silahınızda kullanarak bu dövüşü daha rahat biçimde bitirebilirsiniz. Jyggalag'ı yendikten sonra Obelisk'leri dolaşıp üzerlerindeki malları toplamayı unutmayın.

14. THE PRINCE OF MADNESS

Eh artık peşinde olduğunuz unvanı yakaladınız, artık Prince of Madness'sınız. Haskill ile konuşarak yeni göreviniz hakkında bilgi alabilirsiniz, güçlerinizi New Sheoth halkının faydasına kullanmalısınız. Gerçekten de oyunun bu kısmı oldukça keyifli çünkü kendinizi gerçek bir prens gibi hissetmenizi sağlayacak avantajlara sahip oluyorsunuz. Neler mi bunlar?

→ Avludaki şifacıya gittiğinizde sizi anında, tamamen iyileştirecek.
→ Manipulate Weather ve Sheogorath's Protection güçlerine sahip olacaksınız. Manipulate Weather gücü hakkındaki ayrıntıları bilgi kutusunda bulabilirsiniz. Sheogorath's Protection sayesinde ise öldüğünüz zaman taht odasında yeniden dirileceksiniz.
→ Tahtınızın yanında bulunan Golden Saint ve Dark Seducer'ı istediğiniz zaman sizi izlemeleri için çağırabileceksiniz.
→ Haskill ile konuştuğunuzda bazen bazı bölgelere saldırılar olduğunu öğreneceksiniz. İster kendiniz gidip savaşabilir, ister adamlarınızı yollayabilirsiniz. Başarılı olduğunuz taktirde belli bir miktar altın kazanacaksınız. Eğer saldırıyla kendiniz ilgilenirseniz kazanacağınız altın daha fazla olacaktır.
→ Staff of Sheogorath'ı çeşmeyi kullanarak şarj edebileceksiniz.
→ Sword of Jyggalag'ı tahtınızın arkasında bulabileceksiniz. Silahın level'ı, Jyggalag'ı yendiğiniz andaki level'ınızla orantılı olacak, bu oldukça şık ve güçlü bir silah.
→ Haskill'den size bir dansöz göndermesini isteyebilirsiniz. E taht sahibi olarak böyle ayrıcalıklarınız da olsun. Dansözün tek eksiği size kendi eliyle üzüm yedirmemesi.
→ Tahtınızda Sheogorath's Regalia bulacaksınız. Bu giysi Fortify Personality 30pts, Fortify Luck 10pts ve Fortify Speechcraft 10pts özelliklerine sahip.
→ Shivering Isles'ın yöneticisi olarak istediğiniz gibi suç işleme özgürlüğüne sahipsiniz. Her ne kadar nöbetçiler yine de sizi hapse götürmek isteseler de, onlarla dövüşmeye karar verirseniz verdikleri tepki gururunuzu okşayacak.

Bilgi:
Manipulate Weather - Ana görevi tamamladığınızda kazanacağınız bu Greater Power ile Shivering Isles'taki hava durumunu kontrol edebilirsiniz.

Bu gücü kullandığınızda hava rasgele biçimde değişecek ve havaya bağlı olarak siz de geçici bonus özellikler kazanacaksınız. Hava durumu ihtimali ve kazandırdığı özellikler şu şekilde:

Fog (Sis - %25 ihtimal) - Detect Life 120pts on Self
Rain (Yağmur - %25 ihtimal) - Restore Health 10pts on Self
Thunderstorm (Fırtına - %25 ihtimal) - Fortify Strength 20pts on Self, Fortify Endurance 20pts on Self, Fortify Agility 20pts on Self, Fortify Speed 20pts on Self
Snow (Kar - %20 ihtimal) - Chameleon 75pts on Self, Shield 50pts on Self
Torrential Downpour (Sağanak - %5 ihtimal) - Reflect Damage 30pts on Self, Reflect Spell 30pts on Self

HİLEKAR

PS2

SPIDER MAN 3

Black Suit: Ana senaryoyu tamamlayın ve 50 örümcek amblemini toplayın.
Sınırsız Hero Puanı: Karşılaştığınız tüm boss'ların fotoğraflarını alın. Ama en sona bir tanesini almayın. Oyunu bitirin ve bu almadığınız fotoyu alın. Oyunu yükleyin. PS2'yi resetleyin. Almadığını fotoyu alınca 15 puanınız olacaktır. Oyunu yükleyin ve tekrar reset atın. Load edip oyuna döndüğünüzde tekrar 15 puanınız olacaktır. Oyunu yükleyin ve bu işleme ihtiyacınız kadar devam edin.

PS2

SEGA AGES 2500

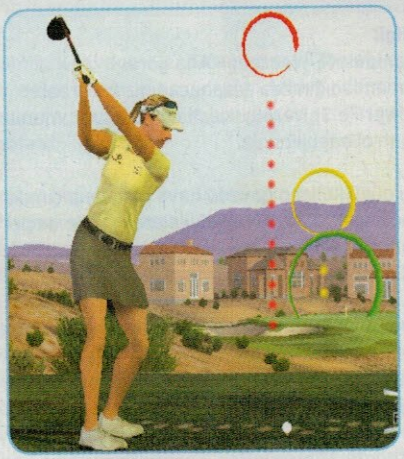
WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Machine System formatında oyunu açıtığınızdan emin olduktan sonra aşağıdaki şifreleri girebilirsiniz.
4 hak can, ilk boss geçilmiş ve Knight Sword sahibi: F72CK L6222 2A222 CK3G2 5SC2B 4222K L2K4K HDE3G 4KUU2
8 hak can, ikinci boss geçilmiş ve Excalibur sahibi: A32K2 KO2K2 2ANBZ JS4GK 7YL2Y ISANL L2KA2 P3E32 22TU2
8 hak can, üçüncü boss geçilmiş ve Legend Sword sahibi: O72K2 MO2K4 2YNBZ JWNBX DJQ2P FSANL L2WA2 O3U32 22TU2
Oyunun sonunda 8 hak can, dördüncü boss geçilmiş ve tüm Legend eşyaları alınmış: L42K2 MO2O4 2YNZZ ZYWJZ FJE3Z CSANL L2WA2 O4U32 22DA3

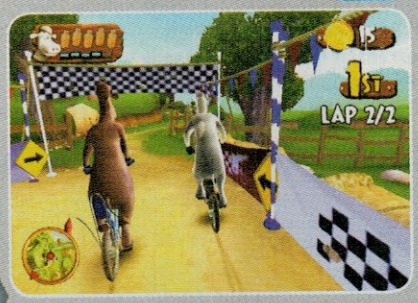
Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Option kısmından Passwords kısmına gelerek kodları giriniz:
Tüm Adidas ürünleri açılır: THREE STRIPES
Team Play'deki tüm oyuncuları açar: GAMEFACE
Tüm Bridgestone ürünlerini açar: SHOJIRO
Tüm Grafalloye ürünlerini açar: JUST SHAFTS
Tüm Level 3 EA eşyalarını açar: INTHEGAME
Tüm Macgergor eşyaları: MACTEC
Tüm Mizuno eşyaları: RIHACHINRZO
Tüm Nike eşyaları: JUSTDOIT
Tüm Oakley eşyaları: JANNARD
Tüm PGA Tour eşyaları: LIGHTING
Tüm Ping eşyaları: SOLHEIM
Tüm Taylormade eşyaları: MR ADAMS



PSP



BARNYARD

Oyun içinde R1 + R2 tuşlarına basarak kodları girebilirsiniz:
9,999 Gopher Bucks: X, X, Kare, KAre, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen.
Tüm Knapsack ve Flower Pack eşyalarını açar: X, X, Üçgen, O, Kare, Kare, Kare, O, Üçgen.

Wii

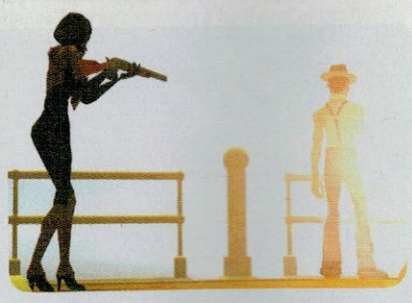
PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORD

Baby Toy silahı: Oyunu döndürün ve D-pad ile tuşları girin: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı, Z, Yukarı, Aşağı.
Gizli Telephone Sword: Oyunu bitirince bu kodu alabiliyorsunuz: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, AŞağı, Yukarı, Yukarı, Z, Nunchuck Aşağı, Z, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı.
Motorlu Testere: Pause ekranında, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Z, Nunchuck Aşağı, Z, Nunchuck Aşağı yapın.
Kılıçbalığı: Pause ekranında, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Z, nunchuck Aşağı, Z, Nunchuck Aşağı yapın.

PC

THE SHIP

Oyun esnasında konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın. Böylece aşağıdaki hileleri aktifleştirebielceksiniz.
Şarşör değiştirmez: noclip
Yenilmezlik: god
Tek kurban için ödenecek para miktarını ayarlama: mfk_min_value <bir sayı>
Security açar/kapar: ship_security_disable <0 veya 1>
Tüm bot'lar ölür: bot_kill
Tüm silahlar: ship_give_all_weapons_shoot
Tüm kesici silahlar: ship_give_all_weapons_slash



PC

JAWS UNLEASHED

Kodları yeni bir oyuna başlarken profil adı olarak girmeniz gerekmek
Tüm bonuslar, bölüm seçimi ve 300bin: shaaark
1 milyon: blooood
Asla ölmemek: unstopable

PS2

BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

Ana menüde aşağıdaki tuşlara basmalısınız;
Sınırsız sağlık: Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, L1, L2, R2, R1
Sınırsız Spirit Enerjisi: sol, Sağ, Sol, Sağ, R2, R2, L1, R2
Sınırsız Ok: Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ, R2, L2, R2, L2.
Bölümleri açar: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, R2, L2, Yukarı, Aşağı
anti-Grave Saç: Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı.
Totem açılır: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Kare, L1, Sol, R1, Sağ.
Altenate Totem Açılır: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Daire, L1, Sol, R1, Sağ.

VANGUARD: SAGA OF HEROES

PC

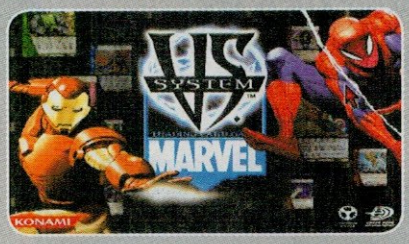
Kolay Para: Oyun düşük seviyedeki oyuncular için bol kazançlı bir gizli görev var. The Beacon of Hafeez al' Azzimat'ın batısına doğru gidin (Qalia kıtasında). Biraz yürüdüğünüzde arkanızda Bhidrahi adlı bir raider belirecek size saldıracak. Lvel 9-10 iseniz rahatça bunu yenersiniz. Cesetteki ve Bhidrahi's Symbol'u alın. Çantanızı açın ve Bhidrahi's Symbol'a sağ tıklayıp görevi alın. The Beacon of Hafeez al' Azzimat'a geri dönüp Bhadran Atiasa adındaki NPC'yi bulun. Ona Bhidrahi's Symbol'u verin (2 silver'a). Daha sonra birkaç raider öldürmelisiniz.

MARVEL TRADING CARD GAME

PSP

Deck menüden R'ye bastıktan sora L'ye basıp Editor Option menüye gelin. Burada ad kısmında aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kart kütüphanesini tamamlar: BLVRTRSK
Tüm puzzle'ları açar: WHOWANTSPIE



FULL AUTO 2: BATTLELINES

PSP

Menüden Cheat Section kısmına gidin ve tuşları girin:
Tüm araçları açar: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı
Tüm Event'leri açar: Start, Sol, Select, Sağ, Sağ, Üçgen, X, Kare, Start, R, Aşağı, Select.

MTX MOTOTRAX

PSP

Kodları Password ekranında girmeniz gerekmektedir.

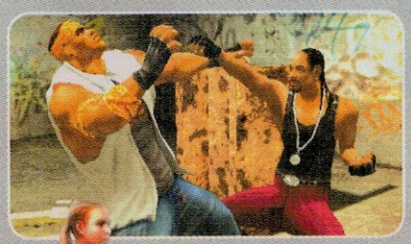
Tüm bonusları açar: 2468GOA7
Tüm yollar: BA7H
Super hız: JIH345
Maksimum Air: BFB0020
Butterfinger Gear: B77393
Left Field Gear: 12345
Sobe Gear: 50BE

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

PSP

Tüm hileleri Cheats menüsünde yazmalısınız;

100 ödül puanı: REALSTUFF
After Hours: LOYALTY
C-N-N: MILITAIN
Baxter: CHOPPER
Outkast: BIGBOI
Comp: CHOCOCITY
Chiang: AKIRA
Bless: PLATINUMB
RicACheE: GONBETRUBL



VIRTUA TENNIS 3

PC

Normal Class seviyesi: Beginner Class seviyeside 10 madalya kazanın
Racket: 10 MAX servis yapmanız lazım.
Bileklik: World Tour'da bir turnuva kazanmalısınız.
Yeni ayakkabılar: World Tour'da (pro) 5 km koşmanız gerekiyor.

PRINCESS NATASHA

NDS

Ana menüdeki Extras altına kodları girmeniz gerekiyor.
Sınırsız can: CRUSHLUBEK
Tüm eşyalar: OLEGSGIZMO
Ekstra bölümler: SMASHROBOT

DIGIMON WORLD: DUSK

NDS

Şifreleri DigiColiseum'daki Valkyriemon'a vermeniz gerek.
Sukamon için %100 Scan Data: 20406002
DotFalcomon için %100 Scan Data: 20060402
DotMirageGaomon için %100 Scan Data: 70307991
Legend Sowrd-Robe ve Ring almak için: 02619020

CUSTOM ROBO ARENA

NDS

Hiykko Robo: Great Robo Cup'ı tamamlyın. Sonra Team No. 1 Clubhouse'a gidin. Merdivenlerin arkasındaki kutuya bakın ve içindeki çocuğu yenin.
Hadoron: Dört Greyham Boss ve Hadoron'u yenmelisiniz.
Carat: Robo türü tüm görevleri tamamlayıp Catoreya'yı yenmelisiniz.
Minstrel: Hajime, sınıfa Saki'yi getirdikten sonra onu yenmelisiniz.

MOTORSTORM

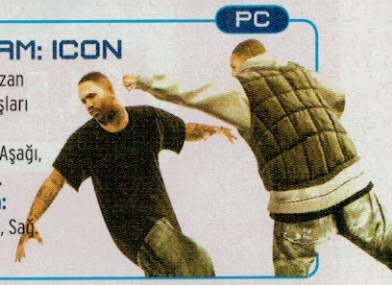
PS3

ATV ve Bikes için büyük kafalar: Oyunu dondurun ve tuşlara aynı anda basın: L1 + L2 + R1 +R2 + R3 + L3.
Herşeyi açmak için: Ana menüde tuşlara aynı anda basın: L1 + L2 + R1 +R2 + R3 + L3.
Sınırsız Boost: Yarış esnasında Boost tuşuna (X) art arda, kısa süreli hızla basın.

DEF JAM: ICON

PC

Press Start yazan ilk ekranda tuşları girmelisiniz:
Fat Joe için: Aşağı, Daire, X, Right.
Yung Joc için: Aşağı, Daire, X, Sağ.



CALL OF DUTY 3

PS3

Tüm bölümler açılır: Bölüm seçme ekranında Select tuşuna basılı tutarak Sağ, Sağ, Sol, Sol, Kare, Kare tuşlarına basın.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

PS3

Seviye 99: Team menüsünde Yukarı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ, Start yapın.
Tüm sinematikler: Review menüsünde Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Start.
Tüm güçler: Team menüsünde Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Start.
God mod: Oyun esnasında Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Start.
Tüm karakerler: Team menüsünde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Start.

BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLKAN@LEVEL.COM.TR
Süper bir hile veya ipucu mu buldunuz? Veya bir oyunun hilesinin yayınlanmasını mı istiyorsunuz? Hemen bize bir mail çakın...

LEVEL'A ABONE OLUN;

MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

A4 TECH WEBCAM

A4TECH

84,5 YTL

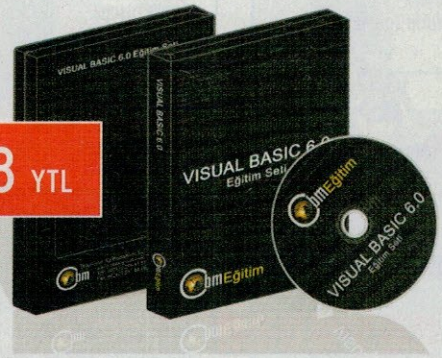
A4 TECH GAMER MOUSE

A4TECH

81 YTL

VISUAL BASIC 6.0 CBM EĞİTİM SETİ

Microsoft®



78 YTL

Cbm

DREAMWEAVER MX CBM EĞİTİM SETİ CD

78 YTL

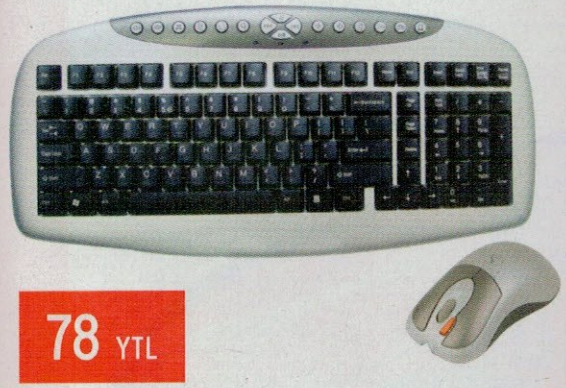
Cbm

A4TECH GAMER MOUSE • Kablolu ve Optik mouse • Oyunlar için özel tasarım • 3X Ateş etme butonu (Tek tıklama ile arka arkaya 3 ateş) • 6 Buton ve 1 Scroll • 2000 DPI çözünürlük • 2 yıl Mascom garantisi A4TECH WEBCAM • İnternet kamera (mikrofonlu) • 1.3MP görüntü çözünürlüğü • Beyaz LED aydınlatma • 6 Infrared LED • Dahili mikrofon • 360° dönebilme, her yöne hareket imkanı • 5 kademeli DPI (600-800-1200-1600-2000) • X7 Works yazılımı • 2.2 mm kalınlığında esnek kablo • USB ve PS/2 bağlantı noktası (USB-PS/2 dönüştürücülü) • 2 yıl Mascom garantisi A4 TECH KLAVYE + MOUSE • Multimedya klavye • Süper ince dizayn • 16 adet kişiselleştirilebilen kısa yol tuşu • PS/2 Bağlantı + Kablolu ve optik mouse • 2X Ateş etme butonu (Tek bir tuşa basarak çift tıklama) • 3 Buton ve 1 Scroll • X4 yüksek hızlı optik motor (800 Dpi/400 FPS) • PS/2 bağlantı • 2 yıl Mascom garantisi PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ Adobe Photoshop CS.2 Cbm Eğitim Seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. VİSUAL BASİC CBM EĞİTİM SETİ Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir.Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır.

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN > 65 YTL

ABONE OLMAK İÇİN:
0212. 217 93 71
http://abone.vogelburda.com.tr

A4 TECH
KLAVYE + MOUSE

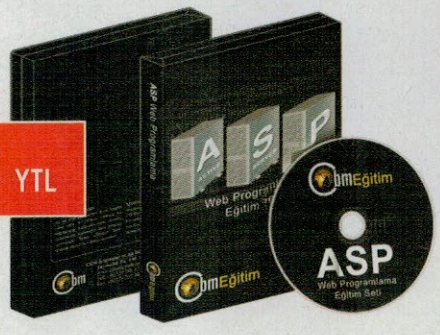


78 YTL

PHOTOSHOP CS 2.0
CBM EĞİTİM SETİ
DVD

78 YTL

ASP
CBM EĞİTİM SETİ



78 YTL

COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
CD

78 YTL

DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlamış oldumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediyemizdir. ASP CBM EĞİTİM SETİ 10 saat anlatım. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafından geliştirilen internete yönelik sunucu taraflı çalışan bir teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçiye göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini de sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti ile siz de kendi projelerinizi ASP tabanlı gerçeleştirebilecek, örnek kodlarla daha pratik bir çalışma ortamına sahip olacaksınız. Temel düzeydeki, görüntülü ve Türkçe sesli anlatımıyla, Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyasının sınırsız dünyasıyla tanıştırıyor. COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı dolaylı değil, en kısa yoldan yapabilmenizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektorel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım,uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarım ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulamadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. basit logo tasarımlarından, teknik illustrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu programı öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız.

Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.

PROMOSYONLARIMIZ STOKLARLA SINIRLIDIR

LEVEL'A ABONE OLUN;
MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

CARDFINANS
BURADA ÖZEL AVANTAJLARINIZ VAR
www.finansbank.com.tr

Artık CardFinans
sahiplerine tüm abonelik seçenekleri
3 / 6 TAKSİT

CHIP LEVEL IT-BUSINESS WEEKLY Windows

INTERNETTEN KREDİ KARTIYLA
GÜVENLE ABONE OLABİLİRSİNİZ!

LEVEL
ABONE FORMU

☐ ilk defa abone oluyorum ☐ Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu: Şehir:

Tel : Faks: Cep Tel:

E-Mail

☐ Kredi kartı hesabımdan alınız ☐ Para Makbuzu İlişiktedir.

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Güvenlik No: Son Kullanma Tarihi:

Kart No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Kart Sahibinin İmzası:

☐ Banka Havalesi ☐ Posta Çeki ☐ Kredi Kartı Cardfinans'a ☐ 3 taksit ☐ 6 taksit

☐ Faturayı Adıma Kesiniz ☐ Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi V.No:

Adres :

Abonelik Seçenekleri

- ☐ 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) 65 YTL
- ☐ 1 yıllık abonelikle CBM Photosohop CS2 hediyeli 78 YTL.
- ☐ 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyeli 78 YTL.
- ☐ 1 yıllık abonelikle CBM Dreamwewar hediyeli 78 YTL.
- ☐ 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyeli 78 YTL.
- ☐ 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediyeli 78 YTL.
- ☐ 1 yıllık abonelikle A4 Tech klavye + mouse hediyeli 78 YTL.
- ☐ 1 yıllık abonelikle A4 Tech X718F oyuncu mouse hediyeli 81 YTL.
- ☐ 1 yıllık abonelikle A4 Tech PK333 webcam hediyeli 84,5 YTL.
- ☐ 6 Aylık abonelik 39 YTL.

Posta Çeki Hesap No: VOGEL 105 32 99 / Akbank Taksim Şubesi 28985*
Not: Banka dekontunu / posta çeki makbuzunu form ile birlikte göndermeniz rica olunur.
* Akbank tarafından havale ücreti alınmaktadır.

Vogel Burda Medya Yayımcılık San. ve Tic. A.Ş.
Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Merk. B Blok 34349 Gayrettepe / İST.
Tel: 0212. 217 93 71 Faks: 0212. 217 94 23
web: http://abone.vogelburda.com.tr eposta: abone@vogelburda.com.tr

*** Taksitli Abonelikte Kredi Kartı Geçerlidir**
Merkezimize her ayın 30'una kadar ulaşan abone müracaatları ilk çıkacak sayıdan itibaren, 30'undan sonraki kayıtlar ise bir sonraki ay için alınacaktır.

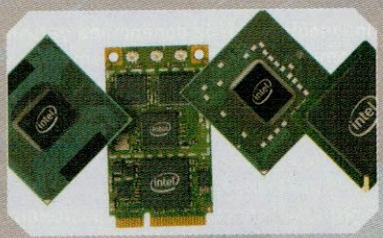
Bu form 30 Haziran 2007 tarihine kadar geçerlidir.

donanma

→ haziran 2007

↗110
Radeon HD 2000 Series
YENİ MODELLER, YENİ BİR SAVAŞ ARENASI VE EZELİ İKİ RAKİP... NVIDIA VE ATI, BU SEFER DIRECTX 10 İÇİN KAPIŞIYOR. GAZOZ VE MISIRLARI KAPIN! BU MAÇ KAÇMAZ.

↗112
BenQ 241VW
Asus G2
O bir uçak! Yok canım Superman! Olur mu hiç, baksana kocaman. Kesin Battlestar Galactica. Bakim... Aaa Asus G2 dizüstü oyun bilgisayarıymış.



↗112
İntel'in Yeni Mobil İşlemcileri
Masaüstü sistemlerle kapışıp, oyun konusunda otorite olmaya hazırlanan mobil işlemciler geliyor!

↗114
Network Bölüm 1
Bilinmeyen ve merak edilenleriyle network sistemleri, tüm detayları ve basit anlatımıyla açığa çıkıyor.

↗116
Teknik Servis
Dershane açıp, ÖSS'ye hazırlananlara soru bankası hazırlayan Olgay'ın son maceraları.

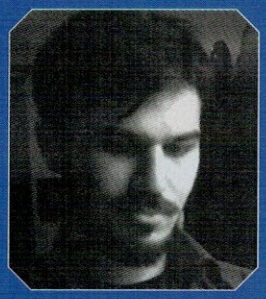
ve ayrıca...

↗113
Vista'nın Akıbeti Ne Olacak?
Kırılmaz dendi, aşılmaz dendi. Gördük ki bizim Vista, Çanakkale değilmiş...

↗113
Logitech Wireless DJ
En basit ve havalı şekilde evinizin DJ'i olun. Tabii komşular tepenize binmediği sürece.

↗109
Samsung 961 BF
Samsung dur durak bilmiyor. Hem de bu sefer dersini çok iyi çalışmış.

↗117
Donanım Pazarı
Yeni modeller, uygun fiyatlar, yeterli stoklar ve reddedemeyeceğiniz teklifler.



OlgaY ERTEZ
olgay@level.com.tr

BİR YAZ GECESİ RÜYASI

Tarihten beri insanın en büyük ve yegâne donanımına, kendinize iyi bakın.

Hayır kesinlikle bir veda yazısı değil bu. Sadece aklıma geldiğinden yazıyorum. Oyundu, işti, okuldu derken hayattaki en büyük ve yegâne donanımımıza hoyrat davranmıyor muyuz?

Teknoloji ne kadar gelişse de insanoğlu kendi öz donanımına yatırım yapmadıkça sınırlarımız gelişmeyecek. Yani istesek çok daha fazla kanal kullanan ses kartları, çok daha fazla renk paletinde monitörler üretebiliriz ama ne fark eder ki, şu andakinden fazlasını algılamaya kapasitemiz yetmiyor sonuçta. Sınırlı kapasitemizin olması kötü bir şey değil ama bazen sanki sınırsızmış gibi yaşıyoruz. Kendimizi gereğinden fazla yoruyoruz. Beynimde iki lob var ama sadece tek bir işi, tek bir çekirdekle adam gibi yapabiliyorum. Suç mu?

Diğer yandan bu sınırlı kapasitemizle kendimizi haddinden fazla yoruyoruz. Bir testten diğerine sokuyoruz tüm sistemi. Bu ay dergiyi yetiştirmek için uykusuz geçen bir gecede aklım o kadar zıvanadan çıkmış ki, bir an uyumadığım her saati benchmark skoru olarak kenara yazmaya başlamışım. Ama gördüm ki bizim de bir skorumuz varmış.

Neyse efendiler, sözün özü dünyadaki benchmarklar bitmez. Hiç bir donanım da bizim kadar nadide olamaz. Ama arada sistemi boşa almak, bakım yapmak gerekiyor. Yaz geldi, kalıpları dinlendirmek, biraz da eğlenmek lazım. Hadi şu bilgisayarlar ısınınca çaresi var da, biz hayattan sıkılıp, bunalınca çaresi var mı işte ondan tam emin değilim.

Ama tabii ne kadar bunları desem de hayatın gerçekleri bizi bırakmayacak. Doğru ya daha ÖSS var, KPSS var, iş var, güç var... Bu da geçer dostlar, geçiyor da zaten. Hepinize kolay gelsin, güç sizinle olsun...

NVIDIA SÜRÜCÜLER GÜNCELLEMESİ

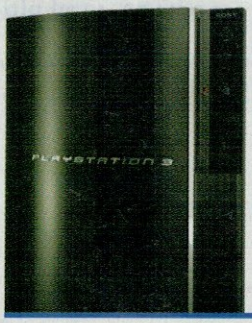
NVIDIA ESKİ SERİLER İÇİN YENİ SÜRÜCÜLERİ YAYINLADI

Nvidia Geforce 6 ve Geforce 7 serileri için yeni Forceware 94.24 sürücü güncelleme pakedini yayınladı. Sadece Windows XP, Windows XP Media Center Edition ve Windows 2000 kullanıcılarının yararlanabileceği bu paket, firmanın yeni piyasaya sürdüğü Gerforce 7200 GS ekran kartını da destekliyor. Diğer yandan yeni sürücü paketiyle pek çok oyundaki sorunlar giderilirken az da olsa performans artışı sağlanmış.

SONY'DEN BİR PLAYSTATION DAHA

80 GB SABİT DİSKLİ PLAYSATION 3'LER YOLDA

20 GB, 60 GB derken Playstation 3 ailesine 80 GB'lık yeni bir üye daha ekleniyor. Sony'nin 550$ seviyesinden, 16 Haziran 2007 tarihinde ilk Güney Kore'de satışa sunacağı bu modeli elde edebilmek için diğer ülkelerdeki oyun severlerin biraz beklemesi gerekecek.



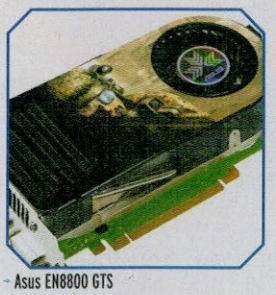
EDİTÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

- Samsung SyncMaster 931C

- XpertVision 1950 GT Super

- BenQ FP241VW

- Plantronics Pulsar 590A



- Asus EN8800 GTS

- BeQuiet! Dark Power Pro 850W

Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Core 2 Extreme X6800
- Asus Striker Anakart
- Asus EN8800 GTX ekran kartı
- Kingston HyperX 1066MHz 4GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk
- BeQuiet! Dark Power Pro 850W Güç Kaynağı
- Zalman CNP S9500+
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF

İnternetin sonu mu geliyor?

2012 YILINDA IP ADRESLERİ TÜKENECEK, SANAL DURGUNLUK BAŞLAYACAK

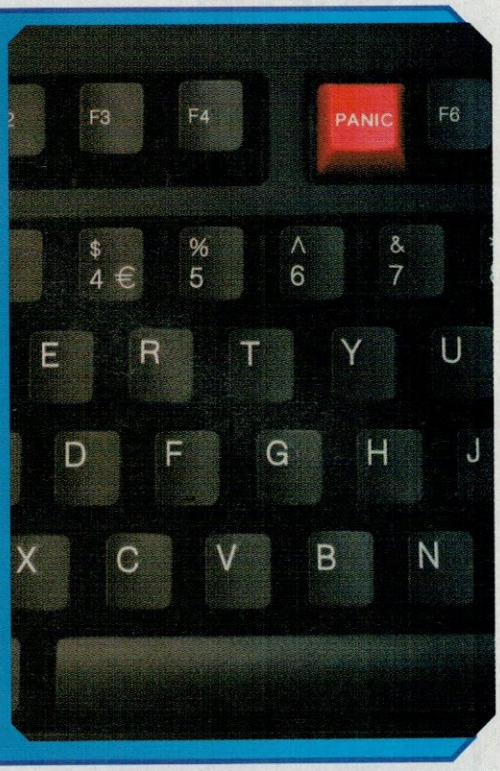
DÜNYANIN DOĞAL KAYNAKLARINI düşüncesizce sömüren insanoğlu, sonucunda küresel ısınma, kıtlık ve susuzluk tehditlerle yüz yüze kaldı. Yapılan araştırmada aynı tehlike ile sanal ortamda da karşı karşıya olduğumuz ortaya çıktı. İnternet üzerindeki IP adreslerinin hızla tükenmesi, büyük bir sorun halini almaya başladı. Amerikan İnternet Numaraları Dairesi (ARIN) bir an önce IPv6 protokolüne geçiş yapılmazsa sorunun sanal durgunluğa kadar varabileceğini ifade etti.

SORUN NASIL ORTAYA ÇIKTI?

Günümüzde kullanılan IPv4 protokolü 4 milyar (2 üzeri 32) internet adresine olanak tanıyor. 2007 yılı itibariyle kullanılabilir boş adreslerin oranı ise %19. Bugüne kadarki büyüme oranı göz önüne alındığında bu sanal soruna çözüm bulmak için fazla vakit kalmadığı ortaya çıkıyor. Tahminlere göre 2012-2013 yıllarında son adres tanımlaması yapılacak ve artık internet tamamen dolu hale gelecek. Bu senaryoya karşı ARIN Başkanı John Curran, durumun bir an önce değerlendirilmesi gerektiğini bildirdi. Olası bir senaryoda oluşacak krizlere dikkati çeken Curran "IPv4'ün tükenişine hazırlıklı olmalıyız. IPv6'ya geçişin hızlandırılması adına planlamalara da acilen başlamak gerekiyor" diye konuştu.

ÇÖZÜM NE OLACAK?

IPv6, 1990 yılından beri kullanılan, 32 bitlik adresleme sistemi IPv4'e karşı ilk deneysel yaklaşımlardan biri olarak 1992'de ortaya atılan birkaç modelden biriydi. 1994'te IPng (IP next generation) adıyla tekrar önerildi ve geliştirilerek 1996'da IPv6 adını aldı. 128 bitlik adresleme (2 üzeri 128) imkanı tanıyacak olan protokol, mevcut kullandığımız sistemin bazı eksik ve gediklerini yamamak üzere de geliştiriliyor.



İNCELEME

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 348$ +KDV

Samsung SyncMaster 961BF

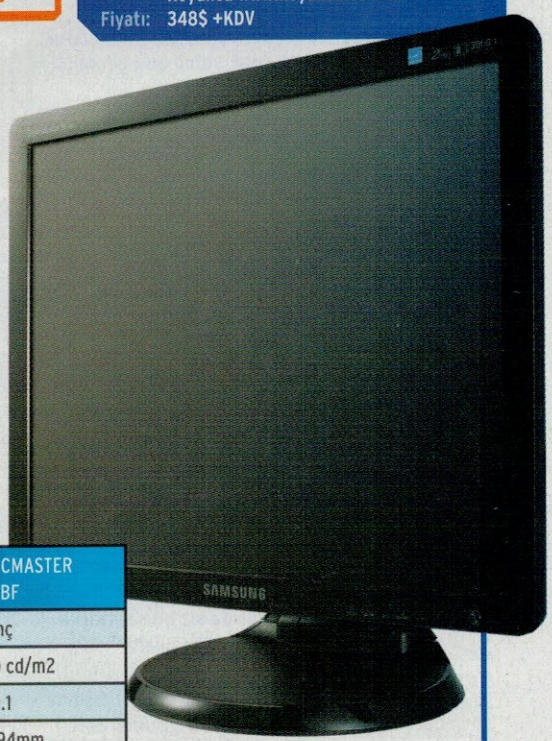
KARANLIĞIN CAZİBESİNDE DOĞAN PARLAK IŞIKLAR

BU ARALAR ELİMİZE OLDUKÇA kaliteli monitörler geçiyor. Ama bunlar çoğunlukla da Samsung monitörler. Bu durumdan hiç de şikayetçi değiliz ama Samsung'un bu kadar kaliteli ve bol çeşit sunabilen ürün gamlarına sahip olması bizi korkutmuyor değil hani. Her yeni ürünle çıtayı bir adım daha yukarıya taşıyan Samsung, bununla da yetinmeyip sanki bir görevmişçesine tüketiciyle aradıkları ürünü en uygun fiyattan buluşturuyor.

Bu ayki ürünümüz de bahsettiğimiz gibi Samsung'un yenir bir monitörü olan 961BF. 961BF'nin, ondan bir önceki model olan 960BF'den ayrılan en belirgin farkı 2 ms tepki süresine sahip olması. Hatırlarsanız 960BF 4 ms kapasiteye sahipti. Bunun dışında renk paleti de arttırılmış. Tüm bunlar yan yana koyulduğunda elimize 19 inçlik, 2 ms tepki süresine sahip, oyunlarda tam aradığımız monitör geçmiş oluyor.
Teknik özelliklerin yanı sıra 961BF tasarım olarak da bir hayli gelişmiş. 960BF zaten çok şık hatları olan bir monitördü. Yeni modelde aynı tasarım baz alınmış ama hatlar daha keskin ve ince hale gelmiş. Ayrıca renk olarak siyah yerine beyaz seçilmiş. Geometrik fark çok büyük olmasa da gözün gördüğünde fark büyük. Gönül rahatlığı ile 961 BF'nin bugüne dek gördüğümüz en karizmatik monitör olduğunu söyleyebiliriz.

Ayrıca 960BF gibi 961BF'de gelişmiş pivot özelliğine sahip. Monitörü her açıda her yöne çevirebiliyorsunuz neredeyse. Bu kullanımını kolaylaştırmanın yanı sıra eve gelen misafirleri şaşırtıp hava atmak konusunda da çok işe yarıyor.
SyncMaster 961BF'nin en güzel yanı fiyatı. Her yeni modelin eskisinin iki katı olmasına alıştığımız bugünlerde 961BF, 960BF'nin fiyatı ile çıktı piyasaya. Kısa sürede 961BF piyasadan kalkacak ve 961BF aynı fiyat ve çok daha iyi bir görüntü deneyimi ile yola devam edecek. Bütün bunları alt alta koyunca Samsung 931C'nin yüksek gamut oranı dışında Samsung 961BF her konuda rakipsiz bir monitör.

MODEL ADI:	SYNCMASTER 961BF	SYNCMASTER 960BF
Boyut:	19 inç	19 inç
Parlaklık:	300 cd/m2	300 cd/m2
Kontrast:	700.1	700.1
Pixel Aralığı:	0.294mm	0.294mm
Yatay Senk.:	30-81 kHz	30-81 kHz
Dikey Senk.:	56-75 Hz	56-75 Hz
Renk:	16.7 m	16.2 m
Maksimum Çözünürlük:	1280x1024@75 Hz	1280x1024@75 Hz
Tepki Süresi:	2 ms	4 ms



1 2 3 4 5

PERFORMANS
FİYAT

ARTILAR: 2 ms tepki süresi, Arttırılan renk paleti, Şık görünüm

EKSİLER: Teknik olarak hiç bir eksiği yok

DOSYA

[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

ATI Radeon HD 2000

ATI GÜÇ KARTINI OYNUYOR

GEFORCE YARIŞIN LİDERLİĞİNİ iki boy önde götürüyor ve gerilerden Radeon'un ataklarını görüyoruz

Oyuncular arasında bir anket yapsak şöyle, sanırım Radeon'u sevenler GeForce'u sevenlerden çok çıkar. Çünkü yıllar önce ilk Radeon çıktığında fakir ama mağrur gencin muhteşem dönüşüne şahit olmuştuk, gerilerden öyle bir atak yapıp öne geçmişti ki ATI, hayran kalmıştık.

Ama köprünün altından çok sular aktı... ATI son iki sezondur NVIDIA'nın gerisinde kalıyor. Hem kartları daha güçsüz, hem de geç çıkıyor. Hele GeForce 8800 serisi DX10 çağını başlatıp ATI cevap veremeyince küme düşmenin eşiğine geldiler.

İşte bu zor zamanlarda ATI, R600 kod adıyla bilip aylarca beklediğimiz yeni Radeon HD 2000 serisi ile nihayet DX10 destekli kartlarını piyasaya sürüyor. Bakalım eski günlerdeki gibi bir geri dönüş sağlayabilecekler mi?

HD SERİSİ

Bu yeni seride çıkacak olan kartlar üç ayrı grupta toplanıyor: Radeon HD 2400, 2600 ve 2900. Tahmin edebileceğiniz gibi 2400 alt, 2600 orta ve 2900 üst seviye kartların grubu. Bu üç gruba ait kartlar da siz bu satırları okurken piyasaya çıkmış olmalılar.

Bu yeni serinin DX10 destekli olması dışında getirdiği birkaç yenilik de var. Bunlardan birincisi yeni bir geometri teknolojisi olan Tessellation. CGI grafikler için uzun süredir kullanılsa da oyunlarda ilk defa karşılaştığımız bir teknoloji bu. Mantığı çok basit, oyundaki objeleri az poligonlu olarak veriyorsunuz ekran kartına, o poligonları bölüp parçalayıp çok poligonlu, çok detaylı hale getiriyor. Mesela bir dağ olduğunu varsayalım oyunumuzda. Programcı bunu sadece 1000 poligon olarak yerleştiriyor oyunun içine. Haliyle kutu kutu çirkin bir görüntüsü oluyor. Ama Tessellation uygulanınca poligon sayısı bir anda 1.000.000'a çıkıyor ve çok detaylı bir modele dönüşüyor.

Ama bu sistemin işlemesi için ekran kartına, objenin Tessellation sonrası neye benzeyeceğini gösteren bir map vermeniz gerekiyor. Bu yüzden oyun en baştan Tessellation ile tasarlanmışsa kullanılabiliyor bu teknoloji. Şu an piyasadaki oyunlara bir faydası yok ve önümüzdeki 2-3 sene içinde çıkacak oyunlarda kullanılıp kullanılamayacağı tartışmalı. Ancak DirectX'e eklenip, NVIDIA tarafından da desteklenirse gelecekteki tüm oyunlar bu sistemi kullanabilir ve o zaman oyun performansında iki katı bulan artışlar olacaktır.

UNIVERSAL VIDEO DECODER

Radeon HD 2000 serisinde ilgimizi çekecek diğer bir teknoloji ise UVD yani Universal Video Decoder. Bu GPU'nun içine yerleştirilmiş kendi başına çalışan bir video çözücü. Video dosyasını alıp baştan sona bütün işlemleri kendi başına yaparak görüntü haline getiriyor ve 40Mbps bit rate'li bir videoyu çözebilecek kadar güçlü. 40Mbps'ın ne denli yüksek olduğunu anlamak için izlediğiniz standart Divx bir filmin 1Mbps ila 2 Mbps arasında değiştiğini söylesem yeterince açıklayıcı olur sanırım.

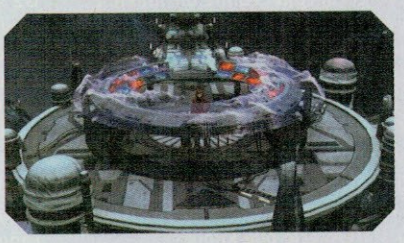
UVD'nin en güzel yanı bütün işlemi kendi hallettiğinden işlemci ya da GPU'ya ek bir yük binmesini engellemesi. Böylece en yüksek çözünürlüklü HD videoları, mesela Blu Ray ve HD-DVD filmleri izlerken bile sisteminiz zorlanmıyor. Geri planda çalışan programları kapatmanıza dahi gerek kalmıyor. Üstelik video çözüm işleminin tümü bir noktada çözüldüğü için Gigabyte'larca veri RAM üzerinde bir aşağı bir yukarı dolaşmak zorunda da kalmıyor. Böylece işlemci ve RAM'iniz güçlü olmasa bile HD serisi herhangi bir ekran kartınız varsa sorunsuzca HD videoları izleyebileceğinizi biliyorsunuz. Üstelik ATI'ın AVIVO teknolojisiyle uygulanan post processing ile görüntü daha da iyi hale geliyor. UVD sayesinde Media Center sistemler için en ideal ekran kartı haline geliyor Radeon HD 2000 serisi.

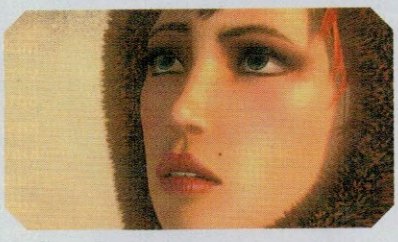
Elbette Radeon serisinde başka yenilikler de var. Mesela 16x Adaptive CFAA isimli yeni Anti-Aliasing teknolojisi kırılmaları daha da azaltıyor. Crossfire teknolojisi daha da geliştirilmiş ve pratik hale gelmiş, Master karta ihtiyaç olmadan uygulanabiliyor.

Bu yukarıda bahsettiğimiz özellikler tüm Radeon HD serisi için geçerli. Şimdi bu serideki üç kart ailesinin özellikleri nasıl değişiyor, ona bir göz atalım. Teknik konularla çok başınızı ağrıtmak istemiyorum, bu yüzden bir tablo ile kısaca özetleyeceğim sadece.

KART	Radeon HD 2400	Radeon HD 2600	Radeon HD 2900
Çekirdek hızı	525-700 MHz	600-800 MHz	742 MHz
Bellek hızı	400-800 MHz	400-1100 MHz	828 Mhz
Maksimum Bellek miktarı	256MB GDDR3	256MB GDDR4	512MB GDDR3
Bellek arayüzü	64 bit	128 bit	512 bit
Shader işlem birimi	40	120	320
Transistör sayısı	180 milyon	390 milyon	700 milyon

Yukarıdaki tablodan bellek arayüzü ve shader işlem birimi sayılarına bakarsanız HD 2900'ün kardeşlerine göre ne kadar güçlü olduğunu görebilirsiniz. Zaten tüm serinin en güçlü kartı olan Radeon HD 2900 XT'ye ait bu veriler. Diğer kartlarda tam veri yerine belli bir aralık verilmiş olması kartların Pro ve XT ile başlamak üzere pek çok farklı modeli olacağını gösteriyor. Bir seriden 10 ayrı model çıkmasına alıştığımızdan şaşırmıyoruz buna.





PERFORMANS

Yeni kartın yapısından ve teknik özelliklerinden yeterince bahsettiğimize göre performans verilerine geçebiliriz artık. Eveeet... İşin eğlenceli kısmına geldik. Çıksın benchmark'lar gelsin kartlar, haydi buyurun er meydanına. Gerçi HD 2400 ve HD 2600'ün meydana çıkmasını beklemeyin boşuna çünkü ATI bu modellerin benchmark'larını yayınlamamıza izin vermiyor şimdilik. Öncelikle alttaki tablomuza bakalım, ardından Erman, Hıncal ve Rıdvan yorumlarını yapacaklar.

Tablodaki sonuçlar çok açık aslında. Yeni Radeon HD 2900 XT, Call of Juarez hariç tüm oyunlarda GeForce 8800 GTX'in gerisinde kalıyor. Call of Juarez'de de GeForce 8800 Ultra'ya geçiliyor. Genel performans değerlerine bakarsanız da hız krallığından çok uzak olduğunu görebilirsiniz. Ancak gelin görün ki sentetik testlerimiz olan 3D Mark'ların her ikisinde de bütün rakiplerine toz attırıyor. Bu onun sentetik bir kart olduğu anlamına mı gelir yoksa 3D Mark'ın en kral benchmark olduğuna mı, size kalmış. Ama ben şahsen yukarıdaki altı oyunun sonuçlarını 3D Mark'dan daha fazla ciddiye alıyorum.

HD 2000 serisinin güzelliği
ATI yine o eski güzel dönüşünü esirgedi bizden kısacası. Hız liderliğinde yine geride kaldı. Buna üzülüyoruz elbette ama diğer yandan arkadaşlar, kaçımızın cebinde 800$ para var 8800 Ultra'ya verecek? Bende yok açıkçası. Performans alacağım derken borç batağına düşmenin anlamı yok. Performans liderliğinde olmasa bile işte bu noktada ATI bizi mest ediyor.

Çünkü Radeon HD 2900 XT'nin fiyatı sadece 399$ ve bu rakiplerinin çok daha gerisinde. Hatta bir GeForce 8800 Ultra almak yerine aynı fiyata iki HD 2900 XT alıp Crossfire bağlayarak daha yüksek performans alabiliyorsunuz. Eğer 399$ da size yüksek geldiyse hiç üzülmeyin. HD 2600'lerin fiyatları 99$ ila 199$ arasında değişecek. Radeon HD 2400'ler ise 99$'ın altında. Yani ATI performans liderliğini ele geçiremedi ama fiyat performans konusunda rakibini toza boğacağı kesin.

	Radeon HD 2900 XT	Radeon X1950 XTX	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTX Ultra
Doom 3, 1600x1200, 4x AA, 8x AF, (FPS)	112,90	80,80	83,20	114,20	127,20
Half-Life 2 Lost Coast, 1600x1200, 4x AA, 8x AF, (FPS)	107,90	121,80	117,30	151,90	163,00
F.E.A.R., 1600x1200, 4x AA, 8x AF, (FPS)	64,00	50,00	60,00	83,00	93,00
Company of Heroes 1600x1200, 4x AA, 8x AF, (FPS)	69,20	57,60	62,60	71,10	73,00
Call of Juarez (DX10), 1600x1200, Yüksek Kalite (FPS)	21,90	-	17,20	20,50	22,10
Oblivion, 1600x1200, 4x AA, 8x AF, (FPS)	28,40	24,20	27,30	40,20	43,30
3D Mark 05 V1.3, Default	17756,00	13185,00	15069,00	16434,00	17098,00
3D Mark 06 V1.1, Default	10491,00	6733,00	8759,00	10613,00	11395,00
Genel Performans Puanı (100 üzerinden)	84,4	65,7	73,7	92,6	99,5

İşlemciler

Piyasada bulunan 35 işlemcinin özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu kutudan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi 3DMark05 testi ile belirlenmiştir. Performans değeri her bir işlemcinin en hızlıya göre yüzde kaç, performans verdiğini gösterir.

	İŞLEMCİ	ÇEKİRDEK KODU	SOKET	ÇEKİRDEK SAYISI	İŞLEMCİ HIZI (MHZ)	PERFORMANS
1	INTEL CORE 2 EXTREME QX6700	KE	775	4	2667	100.0
2	INTEL CORE 2 EXTREME X6800	CO	775	2	2933	97.2
3	INTEL CORE 2 QUAD E6600	KE	775	4	2400	92.7
4	INTEL CORE 2 DUO E6700	CO	775	2	2666	91.2
5	INTEL CORE 2 DUO E6600	CO	775	2	2400	84.7
6	INTEL CORE 2 DUO E6400	AL	775	2	2133	69.2
7	AMD ATHLON 64 FX-62	WI	AM2	2	2800	69.2
8	AMD ATHLON 64 X2 5200+	WI	AM2	2	2600	67.1
9	AMD ATHLON 64 X2 5000+	WI	AM2	2	2600	64.2
10	AMD ATHLON 64 X2 5000+	BR	AM2	2	2600	64.0
11	INTEL CORE 2 DUO E6300	AL	775	2	1866	64.0
12	AMD ATHLON 64 X2 4600+	WI	AM2	2	2400	61.1
13	AMD ATHLON 64 X2 4800+	BR	AM2	2	2500	59.2
14	INTEL PENTIUM D 950	PR	775	2	3400	58.5
15	AMD ATHLON 64 X2 4200+	WI	AM2	2	2200	58.5
16	AMD ATHLON 64 FX-60	TO	939	2	2600	58.2
17	AMD ATHLON 64 X2 4400+	BR	AM2	2	2300	56.3
18	AMD ATHLON 64 X2 4600+	MA	939	2	2400	54.5
19	INTEL PENTIUM D 940	PR	775	2	3200	54.4
20	AMD ATHLON 64 X2 3800+	WI	AM2	2	2000	53.8
21	AMD ATHLON 64 X2 4000+	BR	AM2	2	2100	52.1
22	INTEL PENTIUM D 830	SM	775	2	3000	50.9
23	INTEL PENTIUM 4 661	PE	775	1	3600	49.9
24	INTEL PENTIUM D 920	PR	775	2	2800	49.3
25	AMD ATHLON 64 3800+	VE	939	1	2400	48.3
26	AMD ATHLON 64 X2 3800+	MA	939	2	2000	47.9
27	AMD ATHLON 64 4000+	SD	939	1	2400	47.7
28	INTEL PENTIUM 4 541	PE	775	1	3200	46.1
29	AMD SEMPRON64 3600+	MN	AM2	1	2000	45.7
30	AMD ATHLON 64 3500+	VE	939	1	2200	43.5
31	AMD ATHLON 64 3200+	VE	939	1	2000	42.4
32	INTEL PENTIUM 4 640	PE	775	1	3200	42.3
33	INTEL PENTIUM 4 630	PE	775	1	3000	39.3
34	INTEL CELERON D 355	PE	775	1	3333	37.7
35	INTEL CELERON D 336	PE	775	1	2800	32.5

- Kod isim kısaltmaları:
AL / Allendale, BR / Brisbane, CO / Conroe, KE / Kentsfield, MA / Manchester, MN / Manila, PE / Prescott, PR / Presler, SD / San Diego, SM / Smithfield, TO / Toledo, VE / Venice, WI / Windsor
- Veriler CHIP testlerinden alınmıştır.

İNCELEME

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

ASUS G2

ŞIK, GÖZ ALICI, ÇARPICI... VE SADECE OYUNCULARA ÖZEL

ÜRETİM: ASUS www.asus.com.tr
İTHALAT: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, İndex www.index.com.tr
FİYAT: 2.699$+KDV

TEKNOLOJİ İLK ÖNCE kendini aşmaya çalışır, ihtiyaçları karşıladıktan sonra da küçülmeye başlar. Ardından da şıklık ve prestij gelir. Tüm mobil teknolojiler böyle ortaya çıktı. Mobilite artık o kadar olağanlaştı ki cep telefonları ve notebooklar sayesinde ofisler küçüldü ve çantada taşınır hale geldi. Tüm bunlara rağmen biz oyun severler bir türlü evimizin dışına çıkamadık. Mobil el konsolları ile bu kör talihi değiştirmeye çalışsak da bilgisayarlarımız hala masaüstüne mahkum. Peki dizüstü bilgisayarlar ne alemde?

Aylardan beri Teknik Servis'e "Oyun performansı için hangi notebooku almalıyım?", "Hangi notebook Oblivion'u bile açar?" gibi sorular yağıyordu. İşte tam bu sırada Asus G2 gözüme çarptı. Kocaman ekranı, parlak yüzeyi, şık tasarımı ile Asus'un göz bebeği G2 aradığımız çözüm müydü?

Büyük bir çoğunluğun merakını gidermek adına hemen cevap verelim G2, Oblivion'u rahatlıkla oynatabiliyor. Şimdi yazımıza kaldığımız yerden devam edebiliriz sanırım. Asus, G2'yi özel olarak, oyuncular için ürettiğinden dış görünümüne önem vermiş, teknoloji adına ne varsa koymuş, bu yüzden de biraz kocaman olmuş. 410.6mm x 315.6mm x 46.6mm ebatlarında gayet cüsseli bir kasaya sahip olan G2, 17 inch Colorshine LCD ekranı kullanıyor. Bu koca cüssesi yanında 4.4 kg gibi aşırı bir ağırlık da eklenince G2 ilk eksisini alıyor.

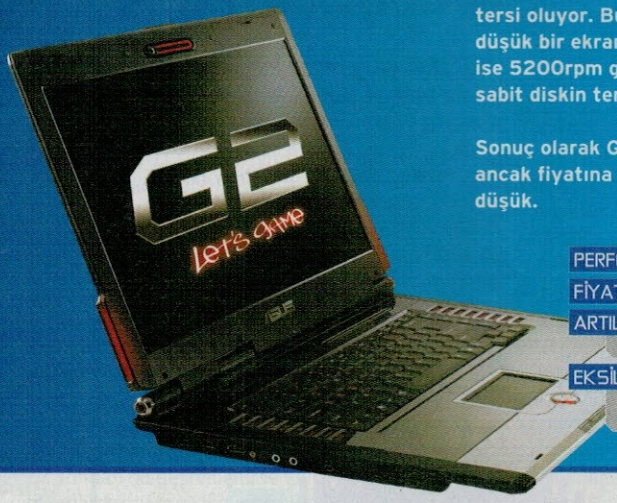
Gördüğünüz gibi öyle kolunuza takıp da ordan oraya götürebileceğiniz bir makina değil. Neyse ki Asus sırt ağrısı çekmeyelim diye G2 ile birlikte şık ve kullanışlı bir sırt çantası da gönderiyor.

KABLOYLA GELEN PERFORMANS

G2 en büyük darbeyi aslında güç yetmezliğinden alıyor. Yaptığımız testlerde G2, prize takılınca ortalamanın üstündeki masaüstü sistemlerle bile kapışırken, aynı başarıyı pille yetinmesi gerektiğinde gösteremedi. Hem de dört kattan fazla bir farkla. Gördük ki G2'nin üstün performansı kabloya mahkûm.

Aşırı ağırlık ve güç tüketiminden kaldı ama bakalım dizayn ve dış görünümden geçebilecek mi? Dizayn konusunda Asus G2'ye kimse laf edemez. Şıklıkta, ince işçilikte, göze hitap etmede ondan iyisi yok. Bir cafeye gidip kapağını açtığınızda tüm gözlerin size çevrildiğini hissediyorsunuz. Siz kahvenizi yudumlarken, o kendine yeni hayranlar buluyor. Yanlarındaki kırmızı led ışıklar ve özellikle klavye üstündeki dijital gösterge, G2'ye modern bir görünüm kazandırmış. Tüm bunlara rağmen G2'nin ciddi ergonomik sorunları var. USB portlar bu kadar büyük bir makinede kullanıcıya daha yakın yerlere yerleştirilebilirdi. Güç bağlantısının hemen optik sürücünün yanında ve çok büyük kasasına rağmen G2'de standart sıkışık bir klavye kullanılmış. G2, fiyatı göz önünde bulundurulduğunda rakiplerine performans konusunda fark atması gerekirken tam tersi oluyor. Bunun ilk nedeni nispeten düşük bir ekran yongası kullanılması, diğeri ise 5200rpm gibi düşük devir hızında bir sabit diskin tercih edilmesi.

Sonuç olarak G2 şık ve prestijli bir ürün ancak fiyatına göre performansı oldukça düşük.



İZLENİM

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

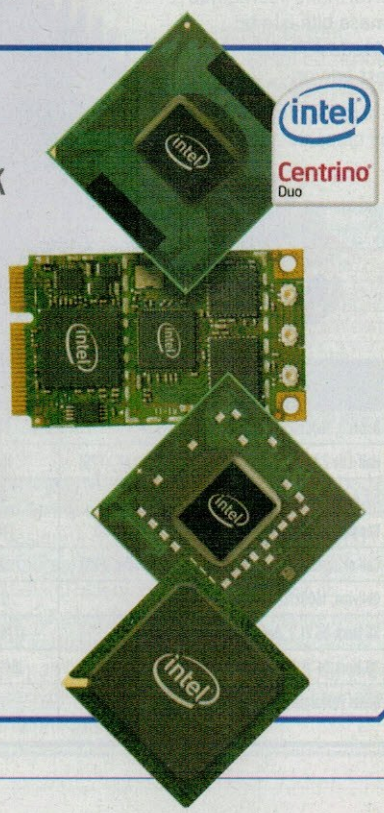
Intel Mobil Teknolojide Çıtayı Yükseltiyor

YENİ NESİL CENTRINO DUO SERİSİ MOBİL SİSTEMLERE DOPİNG OLACAK

HIZLA GENİŞLEYEN MOBİL SİSTEMLER piyasasında Intel ağırlığını arttırmaya başladı. Masaüstünde Core 2 Duo serisi ile başarıyı yakalayan Intel, Centrino Duo serisiyle aynı başarıyı mobil sistemlerde de göstermişti. Şimdi ise bu başarıyı kalıcı hale getirmek için Centrino Duo'larda yeniden yapılanmaya gidiyor.

Yeni Centrino Duo'ların en büyük farklarından biri NAND teknolojisini kullanan Intel Turbo bellekler olacak. NAND teknolojisi, sabit disk ile işlemci arasında yer alan bir entegre flash bellek prensibi. İstenen verilerle bağlantılı tüm verileri bloklar halinde biriktirip, sırası geleni biriktirdiği hazneden yollarken, diske yazılacak verileri de aynı şekilde geri yolluyor. Bu işlem sonucunda açılışlarda iki kata varan hem hız, hem de büyük ölçüde güç tasarrufu sağlanmış oluyor. NAND diskler şu an için 512 MB ve 1 GB olmak üzere iki seçenekten oluşacak. Ama 2007'nin 2. yarısında 2 GB'lık modelini de görebileceğiz.

Yeni seride yer alan entegre ekran kartlı modeller, Shader Model 4.0 teknolojisini ve DX10'u 2007'nin 2.yarısından sonra destekleyecek. En büyük iddiası ise grafik uygulamalarında ve oyunlarda performansı ikiye katlamak. Diğer bir odak noktası ise kablosuz internet erişimi ve teknik destek. Uzaktan erişim ve uzaktan teknik destek gibi hem kurumsal hem de bireysel çözümler üzerinde duruluyor. Ayrıca yeni işlemciler wireless 802.11N'i ve WPA2 sistemlerini kullanabilecek. Intel güç tüketimi kunusunda NAND ile sabit disklerden, IDA (Intel Dynamic Acceralation) ile işlemcilerden tasarruf sağlayacak.



İNCELEME

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

Üretim: Logitech www.logitech.com
İthalat: Hızlı Sistem, www.hs.com.tr
Logosoft, www.logosoft.com.tr
Fiyatı: 349$ +KDV

Logitech Wireless DJ Music System

SİSTEMLER ARASINDA KABLOSUZ MÜZİK KEYFİ

SALONDA DURAN GÜZEL BİR MÜZİK SETİNİZ VAR ama müzik arşivinizi dijital formatta bilgisayarınızda sakladığınız için pek kullanmıyorsunuz. Ama salonda otururken müzik dinlemek de hoşunuza gidiyor. Salondaki müzik seti ile odanızdaki bilgisayar arasında nasıl bağlantı kurabiliriz? Logitech bu soruna Wireless DJ ile hem de kablosuz bir çözüm sunuyor.

Logitech Wireless DJ Music System paketi ile birlikte, bilgisayara bağlanan bir verici, müzik sistemine bağlanan alıcı, adaptör ve bir de LCD ekranlı uzaktan kumanda geliyor. Kuruluma USB girişinden vericiyi bilgisayara bağlayarak başlıyoruz. Ardından alıcıyı müzik sisteminin ses bağlantı noktalarına bağlıyoruz. Adaptörü de bağladığımızda ağımızın fiziksel kurulum tamamlanıyor. Paketin içinden çıkan programı da yükledik mi tüm kurulum bitmiş oluyor.

Uzaktan kumandası biraz büyük olsa da oldukça şık. Pilinin, alıcı üstündeki bölmeye konularak şarj edilebilir olması da ayrı bir güzellik. Kumandadan çalacağımız şarkıları seçebiliyor, bir liste oluşturabiliyor, arşivdeki parçaları farklı kriterlere göre dizebiliyor, alıcılara bağlı farklı odalardaki sistemlere erişebiliyor, şarkıların çalma sırasını ayarlayabiliyoruz.

DJ'in ağ yapısı bir evin içinde olunabilecek en uzak mesafelere ve arada bulunabilecek en fazla engel sayısına göre hazırlandığı için oldukça başarılı bir erişim sunuyor.

Wireless DJ'in kalitesini standart kablo bağlantıyla kıyasladığımızda ortaya ciddi farklar çıkmıyor ancak gürültü oranının kablo bağlantıya göre daha düşük olduğu kesin. Diğer yandan Wireless DJ'in en büyük eksisi kapasitesinin sadece yarısını kullanması. Wireless DJ'in sahip olduğu yapı aslında sadece müzik dinlemekten ibaret bir sistem olmanın çok ötesinde. Bilgisayardan çıkan tüm sesleri kanalize etmemize olanak tanısaymış ev sineması sisteminde bile kullanılabilirmiş. Ayrıca Winamp ve Windows Media Player ile uyumsuz olması ciddi bir eksi. Sadece tek bir işleve ve tek bir programa bağlı kalması cidden kötü olmuş.

	1	2	3	4	5
PERFORMANS					
FİYAT					

ARTILAR Çok uzun mesafelerde bile ektin erişim

EKSİLER Sadece kendi programını kullanarak müzik dinleyebiliyoruz, diğer programlara uyumlu değil, kapasitesinin altında bir işlevsellik

VISTA TAMAMEN KIRILDI

MİCROSOFT TARİHİN EN TEKNİK KORSAN OLAYI İLE KARŞI KARŞIYA

Microsoft'un yeni işletim sistemi Windows Vista, güvenli oluşu ve kırılmaz denilen aktivasyon sistemi ile oldukça iddalıydı. Ancak bir hack gurubunun Windows Vista'yı tamamen kırmasıyla durum bir anda değişti. WinHEC 2007 konferansında açıklanan basın bildirisinde Vista satışlarının ilk 100 günde yaklaşık 40 milyon lisanslı Vista'ya ulaştığı belirtilmişti. Açıklamanın üstünden çok geçmeden bir hacker grubu Windows Vista'yı tamamen kırdığını duyurdu.

Bu 100 gün içersinde bir başka hack grubu da Windows Vista'yı kırmayı bir BIOS hilesiyle denemiş ancak seri numarası engeline takılmıştı. Vista üzerinde çalışan bağımsız başka bir hacker grubu ise Vista'yı tamamen kırmayı başardı. Windows Vista Ultimate versiyonunu tamamen kırmayı başaran hack gurubu, işletim sisteminin aktivasyon işleminin gerçekleştirildiğini, güncelleştirmelerin çalıştığını ve kurulum için herhangi bir seri numarasının gerekmediğini bildirdi.

Ekran kartları

Piyasada bulunan 40 ekran kartının özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu kutudan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi, 3DMark05 (Standart test), Doom III (1600x1200, 4xAA, 8 x AF), Half-Life 2 Lost Coast (1600x1200, 4xAA, 8xAF) testlerinin ortalamasıdır ve her bir kart için en hızlıya göre kartın yüzde kaç performans verdiğini ifade eder.

	İŞLEMCİ	BELLEK MİKTARI/ TİPİ	BELLEK VERİYOLU	VERTEX SHADER	PİKSEL SHADER	PERFORMANS
1	NVIDIA GEFORCE 8800 GTX	768/DDR3	384	128*		100.0
2	NVIDIA GEFORCE 8800 GTS	640/DDR3	320	96*		79.3
3	NVIDIA GEFORCE 7950 GX2	2 X 512/DDR3	256	16	48	80.0
4	ATI RADEON X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	72.5
5	ATI RADEON X1900 XTX	512/DDR3	256	8	48	66.0
6	ATI RADEON X1900 XT	512/DDR3	256	8	48	63.3
7	NVIDIA GEFORCE 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	62.4
8	NVIDIA GEFORCE 7900 GTO	512/DDR3	256	8	24	59.8
9	NVIDIA GEFORCE 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	58.7
10	ATI RADEON X1800 XT	512/DDR3	256	8	16	53.9
11	ATI RADEON X1950 PRO	256/DDR3	256	8	36	53.2
12	NVIDIA GEFORCE 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	52.7
13	ATI RADEON X1900 GT	256/DDR3	256	8	36	50.6
14	NVIDIA GEFORCE 7800 GTX	256/DDR3	256	8	24	49.1
15	NVIDIA GEFORCE 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	46.5
16	NVIDIA GEFORCE 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	45.9
17	NVIDIA GEFORCE 7800 GT	256/DDR3	256	7	20	40.4
18	ATI RADEON X1800 GTO	256/DDR3	256	8	12	37.0
19	ATI RADEON X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	36.3
20	NVIDIA GEFORCE 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	34.8
21	ATI RADEON X850 XT	256/DDR3	256	6	16	34.2
22	NVIDIA GEFORCE 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	31.7
23	NVIDIA GEFORCE 6800 ULTRA	256/DDR3	256	6	16	30.3
24	ATI RADEON X800 XL	256/DDR3	256	6	16	28.6
25	NVIDIA GEFORCE 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	28.9
26	ATI RADEON X850 PRO	256/DDR3	256	6	12	28.0
27	ATI RADEON X1650 PRO	256/DDR3	128	5	12	26.7
28	NVIDIA GEFORCE 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	27.6
29	ATI RADEON X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	23.8
30	ATI RADEON X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	21.9
31	ATI RADEON X800 GT	256/DDR3	256	6	8	20.7
32	NVIDIA GEFORCE 6600 GT	256/DDR3	128	3	8	19.0
33	ATI RADEON X1600 PRO	256/DDR2	128	5	12	16.3
34	NVIDIA GEFORCE 6600 GT	128/DDR3	128	3	8	16.2
35	ATI RADEON X700 PRO	256/DDR3	128	6	8	15.7
36	NVIDIA GEFORCE 6600	256/DDR2	128	3	8	14.7
37	NVIDIA GEFORCE 6800 LE / XT	256/DDR	256	4	8	14.4
38	ATI RADEON X1300 PRO	256/DDR2	128	2	4	10.9
39	NVIDIA GEFORCE 7300 GS	256/DDR2	64	3	4	6.2
40	NVIDIA GEFORCE 6200	128/DDR	128	3	4	5.0

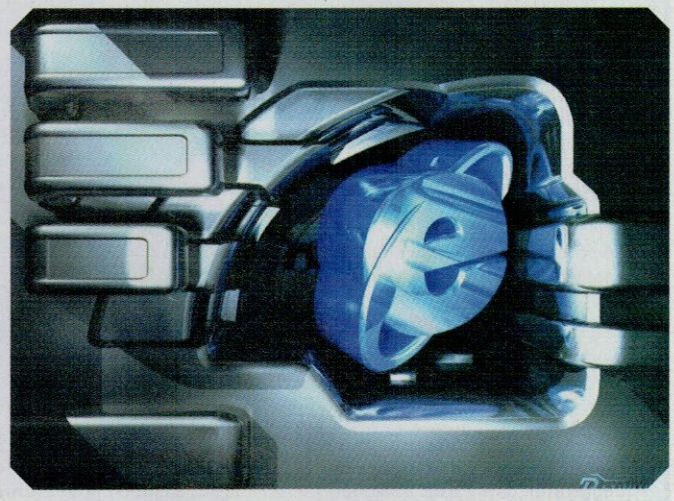
- *Bu kartlarda Verteks ve Piksel Shader'lar tümleşiktir.
- Veriler CHIP testlerinden alınmıştır.

DONANIM EL KİTABI

OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr

NETWORK 1: ADSL Ayarları ve İnternette Oyun

DIŞ DÜNYAYA AÇILMANIN VAKTİ GELDİ



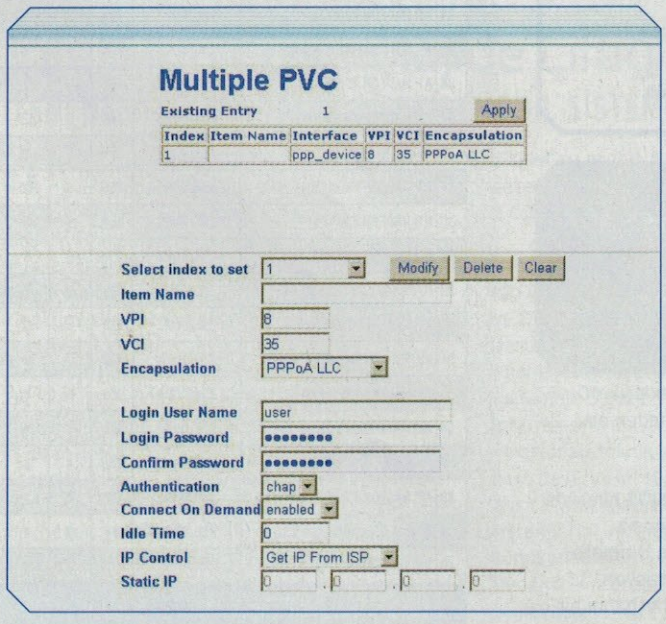
DONANIM ÖZEL DOSYASI'nda yaklaşık bir yılı aşkın süredir pek çok konuyu masaya yatırdık. İlk önce sistem kurmakla işe başladık sonra da ince ayarlarla sistemimizin uzmanı olduk. Şimdi ise sıra internete karışıp, online olmaya geldi. Bu ay hep birlikte kendimize en uygun ADSL modemi seçmeyi, doğru ayarlarla internete bağlanmayı, bağlantı hızının nasıl arttıracağını, en sonunda da internette en kolay ve en zahmetsiz metodlarla nasıl oyun oynanacağını öğreneceğiz.

A) UYGUN MODEMİ SEÇMEK

Hatırlarsanız Türk Telekom'un nisan ayında, ADSL tarifelerinde yaptığı düzenlemelerle limitli kullanımlarda 1024/256 kbps hızı standartlaşmış, en düşük kota da 4 GB seviyesine yükseltilmişti. Türkiye şartları açısından bakarsak, bu büyük bir adım (limitsiz hatlara yapılan şaka gibi indirimler'hariç tabii ki). Hal böyle olunca ADSL ile geniş bant internetin keyfini sürmemek için önümüzde hiç bir sebep yok. Ama şimdi sizle ufak bir işimiz var. Eğer bir ADSL modeme sahipsek ve memnunsak sorun yok. Ama yeni bir modem alacaksak bu satırları dikkatle okuyalım. ADSL konusunda ilk dikkat edilmesi gereken nokta, kendimize uygun modemi satın almaktan geçiyor çünkü. Modem konusunda elimizde pek çok seçenek olacak, eğer ne aradığımızı bilmezsek marka ve modeller arasında kaybolmamız işten bile değil. İsterseniz ilk önce ne istediğimize bir karar verelim. Soru şu; kaç tane bilgisayarı internete bağlamamız gerekiyor ve bu sistemleri internete bağlarken hangi arayüzü kullanmak istiyoruz?

Evimizde sadece bizim kullandığımız bir bilgisayarı internete bağmak isteyeceğimiz gibi, aynı ev ya da iş yerindeki birden fazla bilgisayarı aynı hat üzerinden internete bağlayabilir, hatta yerel ağlar kurabiliriz. Ama tüm bunları yapabilmek için elimizde uygun ekipman olması şart.

Tek bir bilgisayarımız varsa, interneti sadece dosya indirmek ve surf yapmak için kullanacaksak işimiz kolay. Tek çıkışlı, USB ya da ethernet arayüzünü kullanan bir modem almamız yeterli. Bizim tavsiyemiz ise kurulum kolaylığı sağlaması bakımından USB arabirimiyle bağlanan ve web üzerinden yapılandırılabilen bir modem seçmeniz yönünde olacak. Tabii ki kurulumu kolay, yönlendirici (router) ve güvenlik duvarı (firewall) gibi özellikler barındırmayan, ekonomik bir ADSL modem de tercih edilebilir.



ADSL bağlantısını birden fazla bilgisayara dağıtacaksak, ethernet çıkışı olan, routerli bir modem tercih etmeliyiz. Bu durumda HUB kullanarak interneti dağıtmak mümkün ama HUB ile uğraşmadan aynı özelliklere sahip 4 portlu, routerli bir modem ile birden fazla bilgisayarı internete zaten bağlayabiliriz. Diğer yandan birden fazla bilgisayarı hem kablo kullarak, hem de kablosuz yapılandırma kurarak internete bağlayacaksak kablosuz bir modeme ihtiyacımız olacak (özellikle hem masaüstü, hem de dizüstünden oluşan ağlarda). Şu an piyasada olan pek çok kablosuz modem zaten 4 port router ile birlikte sunuluyor.

Unutmayın ki kullanacağınız modem, ADSL erişiminin hızını ve kesintisizliğini etkileyecek. Ayrıca güvenliğe önem veren kullanıcılar mutlaka donanımsal güvenlik duvarına sahip modemleri tercih etmeli.

B) ADIM ADIM BAĞLANTI

İster yeni bir ADSL bağlantısı yapıyor olun, isterse eski ayarlarınızı kontrol etmek için modeminizi yeniden yapılandırın, aşağıdaki adımlar değişmeyecektir.

1. ADIM: Modemin adaptörünü prize takın ve modemi bilgisayara bağlayın.

2. ADIM: Telefon hattınızın, telefonlara giden kısmını splitter ile ayırın ve aksi denmedikçe, kurulum tamamlanana kadar telefon hattını modeme bağlamayın.

3. ADIM: Eğer modemin kurulum için bir programı varsa o programı çalıştırmalı; WEB arayüzünü kullanıyorsa, arayüze ulaşmak için modemin kullanma kılavuzunda yazan adresi (örnek: 192.168.0.1), sanki bir internet sitesiymiş gibi Internet Explorer'a yazın ve bağlanın.

Not: Eğer sayfa açılmıyor ya da bulunamıyorsa, ya girdiğimiz adres hatalıdır ya da modemimizde teknik bir sorun var demektir. Bu sorunu çözmek için "Başlat \ Çalıştır" sekmesine gelin ve komut satırına "cmd" yazın. Açılan ekrana "ipconfig" komutunu girin. Çıkan listedeki Default Gateway numarasını bir kenara yazın ve bu numarayı kullanarak modeme bağlanmaya çalışın.

4. ADIM: Modemin arayüzüne ulaşınca sizden kullanıcı adı ve şifre isteyecek. Sakın buraya ADSL şifrenizi girmeyin. Girmeniz gereken bilgiler modeminizin kullanma kitapçığındaki şifre ve kullanıcı adıdır (örnek: Kullanıcı adı: Admin, Şifre: System).

5. ADIM: Artık ayarlara başlayabiliriz. Bulundukları yer ve ana başlıklar bazen değişiklik gösterse de aşağıda yapacağımız ayarlar hemen hemen tüm modemlerde bulunur.

1) MULTIPLE PVC

VPI: 8
VCI: 35
Encapsulation: PPPoE LLC
Login User Name: kullanıcıadı@ttnet
Login Password: şifreniz
Confirm Password: şifreniz
IP Control: Static IP (Bridged veya Routed IP encapsulation kullanan bir servis sağlayıcısına dağıtılmış bir IP ile bağlanıyorsanız onu girin) / Get IP From ISP (eğer sabit bir IP kullanmak zorunda değilseniz bu ayarı seçin)

2) PROXY DNS

Proxy DNS: Enabled
Get DNS IP Automatically: İşaretli
Primary DNS Server IP: Otomatik Olarak Alınır
Secondary DNS Server IP: Otomatik Olarak Alınır

3) DHCP CONFIGURATIN ON LAN

Start IP Address: (Otomatik atanacak başlangıç IP'si, örnek: 192.168.0.2)
End IP Address: (Otomatik atanacak bitiş IP'si, örnek: 192.168.0.33)
State: Enabled

4) NAT CONFIGURATION

NAT Function: Enabled
DMZ State: Disabled

5) WIRELESS AYARLARI

SSID: (kullanmak istediğiniz kablosuz ağ ismi)
Channel No: 6
WEP State: 64 bit - 128 bit - 256 bit (Bazı eski modemlerde 64 bitlik şifreleme sistemi kullansa da çoğu sistem 128 bit kullanır. 128-256 bit kodlamalarla hazırlanan şifreler daha uzun olsa da kırılması daha zordur.)
WEP Key Format: Hex (Uzun kodlama; 128 bit için 26 karakterlik şifre gerekir), String (Kısa kodlama; 128 bit için 13 karakterlik şifre yeterlidir.)

6. ADIM: Tüm ayarlamaları bitirdikten sonra kayıt düğmesine basın ve modemin kendini yeniden başlatmasını bekleyin. Ardından telefon kablosunu ADSL modeme bağlayın ve biraz bekleyin. İşte bağlantımız hazır!

C) BAĞLANTI HIZININ ARTTIRILMASI

BeFaster: Ekrem Deniz (www.ekremdeniz.com) tarafından hazırlanan bu program, Türk programcılığının başarılı bir ürünü. ADSL, çevirmeli bağlantı, hatta uydu bağlantılarını bile optimize edebilen bu program oldukça da basit. Standart Kullanıcılar başlığı altındaki Yerel Ağ, Kablo, xDSL, ISDN, T1 ya da daha hızlı düğmesine basıyoruz. Ardından hemen altında bulunan çubukta Bağlantım gerçekten hızlı: maksimum hız seçeneğini işaretleyip Ayarları Optimize Et diyerek çıkıyoruz. Bilgisayarımız yeniden başladıktan sonra tekrar programı açıp, bu sefer Online/Ağ oyunlarında daha hızlı bir bağlantı için başlığındaki üç optimizasyonu da aktive edip, yeniden Ayarları Optimize Et diyoruz. Bilgisayar yeniden başlattıktan sonra her şey tamamlanıyor. İnternet hızının artması konusunda benim işime cFosSpeed daha çok yarasa da BeFaster oyunlarda epeyce fark ettiriyor. Bu ayarlamalardan sonra sorunlu pingim ortalama 28 seviyesinde adeta sabitlendi. Kısacası oyunlar için eşsiz bir araç.

CfosSpeed: İnternette upload ve download arasındaki dengeyi kuran, veri paketlemelerini düzenleyen hayli yararlı bir program. (www.cfos.de)

Hız Testi: Tüm bu işlemlerden sonra internet hızınızı test etmek isteyebilirsiniz. Hızınızı, ücretsiz test imkanı sağlayan sitelerden (www.dslreports.com/speedtest) öğrenebilirsiniz ama unutmayın ADSL kapasitesi ne kadar 1024/256 kbps olarak gözükse de bu limite ulaşamayabilirsiniz (evimde ulaştığım en yüksek değer 842/204 kbps oldu.).

D) İNTERNETTEN OYUN OYNAMAK

Hamachi: İnternet üzerinden, hiç bir ayar yapmadan 16 kişiye kadar, sanki yerel bir ağdaymış (LAN) gibi oyun oynamanıza imkân veren oldukça basit ve kullanışlı bir programdır. Hamachi'yi kurduktan sonra ilk yapmamız gereken online olmak. Hemen üstte bir numara göreceğiz, bu bizim Hamachi IP'miz. Ardından Network Menü'ye girip, ya arkadaşlarımızın verdiği isim ve şifre ile kurulu bir ağa bağlanıyoruz ya da biz bir ağ kurup dostlarınızı davet ediyoruz. Oyun açmak ve oyunlara katılmak içinse istediğimiz oyuna girip, LAN oyunlar seçeneğine girmek yeterli. Oyun oynarken dikkat etmemiz gereken en önemli nokta, arkadaşlarımızla oynayacağınız oyunun aynı sürümlerde olması.

XFIRE: Hamachi'ye oranla daha profesyönel bir çözüm. MSN'e benzeyen bir ara yüzü ve kayıt sistemi var. Hamachi'de doğrudan arkadaşımıza bağlanırken, burada serverlara bağlanıyoruz. Ama işin en güzel tarafı ise ülke ve bölgesel taramalara açık olması. Mesela COD2 oynayan Türk oyun sunucularını, bağlantı numaralarını bilmeden bir anda önümüze yığabiliyor, hem de oyunu bile açmadan. Xfire aynı zamanda sistemimizi tarayarak, internetten oynamaya müsait oyunları tek tek bünyesine alıyor, bağlantıları tarıyor ve bir tıkla en uygun oyuna girmemizi sağlıyor. Hamachi'ye oranla daha kaliteli arayüzü ve mesajlaşma sistemi ise cidden göz dolduruyor. İşte oyuncunun MSN'i.

Punkbuster Sorununun Çözümü: www.evenbalance.com adresinden Pbsetup dosyasını indirin ve kurun. Ardından Add a Game tuşuna basarak punkbuster sorunu yaşadığınız oyunu seçin. Ardından Check for Updates diyerek sorunu çözün. Gelecek ay aynı konuya devam edeceğiz.

index

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük.

Bölüm 01 : CPU, anakart ve RAM seçimi
Bölüm 02 : Ekran kartı seçimi
Bölüm 03 : Donanım kurulumu
Bölüm 04 : Windows kurulumu
Bölüm 05 : Performans ayarları
Bölüm 06 : Benchmark sanatı
Bölüm 07 : Overlock
Bölüm 08 : Tüketici hakları
Bölüm 09 : Genel sorunları giderme
Bölüm 10 : Bireysel internet güvenliği
Bölüm 11 : Sistem güvenliği
Bölüm 12 : Modifikasyon 1: Performans
Bölüm 13 : Modifikasyon 2: Ses Yalıtımı ve görsel Modifikasyon
Bölüm 14 : Network 1: ADSL ayarları ve internette oyun

LİMİTSİZ ADSL

HIZI (KBPS)	AYLIK ÜCRET	KURULUM ÜCRETİ
256/64	49 YTL	29 YTL
512/128	79 YTL	29 YTL
1024/256	99 YTL	29 YTL
2048/512	139 YTL	29 YTL

LİMİTLİ ADSL

HIZI (KBPS)	AYLIK ÜCRET	KURULUM ÜCRETİ	KOTA (GB)	LİMİT AŞIMINDAKİ HER MB İÇİN
1024/256	29 YTL	29 YTL	4	0.01 YTL
1024/256	39 YTL	29 YTL	6	0.009 YTL
1024/256	49 YTL	29 YTL	9	0.008 YTL

TEKNİK SERVİS

TUHAF ADAMDIR BİZİM GÖKER...

Gecenin bir yarısı İstanbul'da bir yer...
-Zırrrrr! Zırrr!
-Alo?
-Alo OlgaY, ben Göker nasılsın?
-İyiyim... Hayrola abi, bir şey mi oldu?
-Yok bişi sorucaktım sana...
-Sor abi...
-Benim bir USB farem vardı. USB girişlerinin hepsine ihtiyacım var, o yüzden PS2 portuna taktım acaba performans kaybı olur mu?
-Çalışıyor mu?
-Çalışıyor...
-Demek ki olmamış...

SIVI SOĞUTMAYA KİMİN İHTİYACI VAR

İyi günler Olgay abi, bu aralar kafam biraz karışık bana yardımcı olursan çok sevinirim. Sorunum şu ki 250 dolar gibi bir bütçeyle, bilgisayarıma güncelleme yapmak istiyorum. Şimdiki sistemim ise Pentium 4 540 işlemci, DDR2 533MHz 1 GB bellek, Nvidia 7600 GT ekran kartından oluşuyor. Sorularıma dönersek;

1- Acaba biraz daha paraya kıyıp Intel Core 2 Duo E6600 mü alsam, yoksa rahatsız olduğum gürültü problemini (ki bilgisayar salonda durduğu için ailemde çok rahatsız oluyor) sıvı soğutma ile mi çözsem?
2- Sıvı soğutmalı kasalar ile ilgili biraz bilgi verebilir misin?
3- Sıvı soğutma yerine tavsiye edebileceğin bir çözüm var mı?

Sorularımla (sorunlarımla) ilgilendiğiniz için çok teşekkür ederim. LEVEL ailesine selamlar. Daima bizlerle olmanız dileğiyle.
Erdem BAŞ

Merhabalar Erdem, elindeki bütçeyle yapmak istediğin takviye hakkında sanıyorum tam karar verememişsin. Özellikle performans takviyesinin mi, yoksa fonksiyonel takviyenin mi senin için daha önemli olduğu konusunda ciddi tereddütlerin var. Ama merak etme şimdi hepsini halledeceğiz.
1- Sistemine bakınca hiç de fena olmadığını görüyorum. Tabii ki Core 2 Duo E6600 işlemci ve ona uygun bir anakart, sistemini coşturacaktır ancak şu an için pek de gerekli değil. Gürültü problemin varsa bunu daha ucuz bir yöntemle de çözebiliriz. Sıvı soğutma senin için hem pahalı, hem de oldukça zahmetli bir çözüm olacaktır.
2- Öncelikle sıvı soğutma kasaları diye bir şey söz konusu değil. Sıvı soğutma kitleri, radyatörler ve yan ekipmanlarını istediğimiz herhangi bir kasaya kurabiliriz. Sıvı soğutmalar hakkında bilgi verecek olursak. İşlemci, ekran kartı, çipsetler gibi fazla ısınan bölgelere konulan plakalar arasında, suyun devridaim ederek çalışan bir sistemdir. Su haznesi, radyatör, bağlantı boruları ve uygulama plakalarından oluşan komplike bir yapıdır. Kullanılan su ise belli yapıda olması gerektiği gibi, içine çeşitli çözeltiler damlatılarak uygun hale getirildikten sonra ancak kullanılabilir. Görüldüğü gibi kurulum ve kullanımı belli ölçüde deneyim gerektirir.
3- Sıvı soğutma senin için uygun bir çözüm değil zaten. Çünkü sıvı soğutmaya geçsen bile belli bir radyatör gürültüsü olacak. Bu da seni tatmin etmeyecektir. O yüzden hava soğutmada devam etmelisin. Ama bu sefer bakır alaşımlı ve silent özellikli sessiz fanları tercih ederek.

İDEAL'DEN SÜPER SİSTEMİ YARATMAK

Selamlar, değerli Olgay ve Tuğbek ağabeyler başta olmak üzere tüm Level camiası. İyi olduğunuzu umarak birkaç soru için izninizi isteyeceğim.

1- Donanım Pazarı'ndaki ideal sistem gayet hoşuma gitti. Malum ÖSS'ye hazırlanan bir genç olarak yazı iyi bir bilgisayarla geçirerek bu yılın acısını çıkarmayı düşündüğümden bu sistemi toplayacağım. Ama belleği 2GB'a yükseltip, ekran kartı olarak da MSI 8800GTX Overclock Edition olarak almayı düşünüyorum. Sizce ne kadar verimli olur? Anakartla ve kasayla aralarında bir husumet (!) meydana gelir mi? (ASUS P5B ve Thermaltake Shark'tı en son.)
2- Logitech Momo direksiyon sahibi olalı 3 sene oluyor ama Fen Lisesi maceram ve bilgisayar masamın biraz küçük olması sebebiyle tadını yeterince çıkaramadım. Ayrıca yeterince eğlenememin bir sebebi de oyunlarda çok zorlanıyor olmam. Bu sorunları nasıl gidermeliyim? Hassaslık ayarı ne olmalı?
3- Laptop toplamak mümkün mü? Mümkünse ne kadar sağlıklı? Ekran kartının bağımsız hale gelmesi bir laptopu sistem yükseltmeye ne kadar elverişli hale getiriyor?
4- Windows Vista için ne kadar süre sabretmeliyiz? Alınması elzem mi? Yoksa bekleyebilir mi?
5- Samsung 920N 19inch bir monitöre sahibim. Bazı oyunlarda ekranın ortasından bir çizgi geçer gibi oluyor (belki de artık olmuyor, örümcek ağlarından göremiyorum :) bunun nedeni tepki süresi mi yoksa ekran kartıyla arasında bir şey mi var? Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyor, sizleri selamlıyorum.
Kendinize iyi bakın
Evrim KILIÇ

Merhabalar Evrim, umarım sen de iyisindir. Daha iyi olman için de hemen sorularına geçiyorum. Bakalım yardımcı olabilecek miyiz?
1- İdeal sistemde yaptığın değişikliklerle alacağın bu bilgisayar performans olarak tabii ki İdeal ile Süper sistem arasında bir yerde olacaktır. Bu da gayet iyi. Anakart ve kasa konusunda bir problem olacağını da sanmıyorum. Ama bellekleri alırken, eğer dual channel kullanacaksan iki adet 1 GB bellek almaya ve mümkünse dual pack olmalarına özen göster. Belki burada sorun yaşayabilirsin. O da bir ihtimal.
2-Direksiyonda oynadığın yerin (masanın) tasarımı çok önemli. Mesela ofisteki eski masalarda direksiyon testi yaparken çektiğim eziyeti bir ben bilirim, bir de Allah. O yüzden monitöre tam hakim, direksiyonun tam oturabileceği bir masada oynaman lazım. Diğer yandan hassasiyet ayarları, mouselarda olduğu gibi kişiye özel ayarlardır. Bu da sende bitiyor.
3- Dizüstü bilgisayarlar, masaüstü bilgisayarlar gibi toplanabilen sistemler değillerdir. Belli parçaları çok rahat değişebilirken, belli parçaları değişmez. Mesela erkan kartları değiştirilemez. Ancak bu sene içinde değiştirilebilen MXM ekran kartları piyasaya çıkacak. Ama yine de bu toplamadan çok upgrade için işe yarayacak.
4- Şahsen ben Vista kullanmadım ve DX10 destekli bir ekran kartına ve çift çekirdekli bir işlemciye sahip olana dek kullanmayacağım. Ama görüyorum ki bunların ikisi sende mevcut. Şimdi olmasa bile Crysisi gibi DX10 destekli oyunlar çıktığında kurmanda fayda var.
5- Monitöründeki bu sorun ekran kartının Vsync ayarının kapalı olmasından kaynaklanıyor. Eğer açarsan mönitörünle ekran kartın senkronizasyon kuracak ve böyle

Level Dergisi Dershanesi ÖSS Soru Bankası

Bölüm 1: Matematik

1. Berkant bir işi binbir ricayla 10 günde bitiriyor. OlgaY ise aynı işi kafasına eserse bir ara bitiriyor (belli olmuyor kaç günde bitirdiği). O da yarım yamalak, tam bitmiş de sayılamaz yani. Bu durumda OlgaY'la Berkant beraber çalışırsa, o işin akıbeti ne olur?
a) O iş yalan olur.
b) Ay sonuna zor da olsa yetişir ama Sinan, Serpil ve Tuğbek de sinir hastası olur.
c) OlgaY ile Berkant hepimizi şaşırtıp işi 5 günde bitirir! (bkz. Kıyamet Alametleri)
d) OlgaY vapura biner kaybolur, Benkant ise iş yapacağına kız peşinde koşar. Sonuç: Tabii ki yalan olur.
e) Hep biri

2. Göker, havuz kenarında 3 saat güneşlenebiliyor, Sinan aynı havuza ayaklarını sokarak 1 saat serinleyebiliyor. Tuğbek ise görevliyle 2 saat konuştuktan sonra alttaki musluğu açtırarak Sinan'ın havuz keyfine limon sıkabiliyor. OlgaY yüzme bilmediğine göre Selçuk kaç saat Everquest II oynar?
a) 2 saat ya oynar, ya oynamaz. Havuzdan gelen gürültü ve sesle irkilir, bütün günü zehir olur.
b) Meşe odunu kaparak havuza iner, her yer Everquest II olur.
c) Göker 3 saat WOW oynar. (3 saat boyunca kucağında duran laptop yüzünden amele yanığı olur.)
d) Soruyu bilemedik ama merak ettik Sinan, Tuğbek'e ne yaptı?
e) Böyle soru mu olur!

3. Sinan'ın boyu, Tuğbek, Mehmet ve Volkan'ın boylarının toplamına eşittir. Göker havuz kenarından A noktasına, OlgaY ise ofisten B noktasına hareket edince; Göker A noktasını taksicilere sormakta, OlgaY ise kaybolmaktadır. Fırat, Erden ile PES oynadığına göre Serpil kaç yaşındadır?
a) Bayanların yaşı sorulmaz.
b) Göker A noktasını bulamaz, evine gider. OlgaY hâlâ kayıp.
c) Maçı büyük farkla Fırat alır.
d) Sinan dev gibi adamdır. Ondan herkes korkar,

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

bir hata olmayacak.
Biz teşekkür ederiz, yeni sistemin hayırlı olsun. Görüşmek üzere.

BİRİKEN STATİK ELEKTRİK VE GÜÇ YETMEZLİĞİ SORUNU

Selamlar OlgaY Abicim, inşallah iyisindir. Ama ben pek bu aralar iyi değilim, başımda ki sorunlara yardımcı olursan çok sevinirim. İzin verirsen de hemen sorularıma geçmek istiyorum.

Sistemimde AMD 3800 X2 işlemci, dört adet 512 MB Kingston bellek, 1 adet 40 GB PATA, biri 200 GB, diğeri 250 GB olmak üzere 2 SATA disk, 1 adet TV kartı, 2 adet optik sürücü ve ATI X1950 XT ekran kartım var. Bunların hepsi de 480 Watt FPS güç kaynağına bağlı. Gelelim soruma, yeni işlemcimi yaklaşık bir ay evvel aldım. Sistemim iki haftadır sorunsuz çalışırken birden kapanmaya başladı. Genellikle oyun oynarken ama belli belirsiz aralıklarla, sanki fişi bir anda çekmiş gibi kapanıyor. İşin ilginç yanı kapandığı zaman bağlı olduğu prizdeki şalteri kapatıp-açmadan, bilgisayarın açma düğmesine basarsam sistemin açılmaması. Tekrar açmak istersem bağlı olduğu prizin anahtarını açıp kapamam gerekiyor. Korkudan sisteme format attım ve bir hafta hiçbir sorun yaşamadım. Ardından sorunlar gene başladı. Güç kaynağından süphelenerek iki sabit diski ve bir optik sürücüyü söktüm. O hafta hiçbir sorun yaşamadım ama bu parçaları yerine takınca sorunlar aynen devam etti.
Şimdi ne yapacağımı şaşırmış durumdayım. Boşu boşuna yeni bir güç kaynağı da almak istemiyorum. Yardımcı olursann çok sevinirim.
Oğuzhan SAYIL

Merhabalar Oğuzhan, kısa bir hesaplamadan sonra sistemin için gerekli olan gücün 521-567 Watt civarında olduğunu gördüm ama elindeki 480 Watt'lık bir güç kaynağı olduğundan güç sıkıntısı çekmen normal. Ama asıl ilginç kısım sistemi tekrar açmak isteyince, elektrik prizinin anahtarını kapatman gerekmesi. Bu da statik elektrik birikiminin ve topraklama eksikliğinin habercisi. Sorununu yeni bir güç kaynağı alarak, prizde eğer başka makinalar varsa onları diğer hatlara dağıtarak, evindeki topraklama yetersizse ekstra topraklama yaparak, son olarak da online bir PSU alarak çözebilirsin.

WINDOWS'UN BIOS'A MÜDEHALE ETME OLAYI

Selamlar OlgaY abi, nasılsın? Bir sorunum var, yardımcı olursan çok sevinirim. Bir hafta önce ekran kartı, işlemci ve anakartımı değiştirdim (AMD 3500+ 64 bit, Asus A8V anakart ve ATI Radeon X1650 Pro). İlk beş gün hiç bir sorun yoktu, hatta Oblivion'u ayarları köküne kadar açık oynuyordum. Altıncı günde bilgisayarı açtığımda bir hata mesajı geldi, **"Sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı"** diye, ne olduysa da ondan sonra oldu. Bilgisayar feci bir biçimde yavaşladı, Windows'da takılmalar başladı. Ürküp virüs ve spyware taraması yaptım, Bios'u güncelledim, sürücüleri bir daha kurdum ama yok hala yavaş. En sonunda format attım ve yeniden XP'yi kurdum. Fakat o da ne? Hâlâ yavaş!!!

Ben şimdi ne yapayım OlgaY abim? Güç kaynağımda 250 watt yazıyor ondan mı acaba? OlgaY abim bir el at da kurtaralım şu sistemi...
Mesut YALÇIN

Merhabalar Mesut, sana sormam gereken çok önemli bir soru var. Bu sorun ortaya çıktıktan sonra veya BIOS güncellemesi yaptıktan sonra hiç BIOS ayarlarını kontrol ettin mi? Etmedinse hemen kontrol et ve ayarların sistemine uygun olup-olmadığından emin ol. Böyle bir sistem hantallaşması genellikle yanlış yapılan BIOS ayarlarından, özellikle de işlemci ayarlarından kaynaklanır. Eğer kontrol ettinse ve ayarları yaptıysan da bu sefer doğru olup olmadığını bir bilene danış. İlk bakman gereken yer de işlemci ayarları. En basit yöntem olarak Windows'un işlemcini doğru tanıyıp-tanımadığını kontrol et. Ardından da BIOS'da aynı kontrolü yap.

Evet bu aylık bizden bu kadar. Havalar ısınıp, yaza girerken kuş cıvıltılarının, yem yeşil kırların keyfini süremeyen, hayatlarının en önemli 120 dakikasıyla boğuşacak ÖSSzedelere de başarılar diliyorum. Güç sizinle olsun!

Kapudane OlgaY Paşa

ÜRÜNLERİ BULABİLECEĞİNİZ ADRESLER

shop.arena.com.tr, www.bogazici.com.tr, www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com, www.firebal.net, www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com, www.hs.com.tr

DONANIM PAZARI

İşlemci gamının çeşitlenmesiyle ilk sevindirici haber Intel'den geldi. Intel Core 2 Duo ürünlerinde istenilen düşüş en sonunda gerçekleşti, bir nebze de Quad Core stok artışıyla dengelenme yaşadı. Nvidia'nın yeni çıkardığı orta seri ekran kartları ise giriş fiyatlarının uygunluğu ile herkesi memnun etti. Yüksek frekanslara sahip DDR2 belleklerde ise fiyatlarda bir düşüş ve stoklarda artış gözlendi. Hem stokların genişliği, hem de fiyatların uygun oluşu sebebiyle yeni bir sistem almayı düşünenlerin bu fırsatı

	EKONOMİK		İDEAL		SÜPER	
İşlemci	Intel Core 2 Duo E4400	$154	Intel Core 2 Duo E6600	$252	Intel Quad Core Q6600	$585
Anakart	ASUS P5B	$120	ASUS P5B	$120	ASUS Striker Extreme	$336
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston	$45	1GB DDR2-800 Kingston	$82	2GB DDR2-900 Hyprex Kingston	$234
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	$45	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB	$71	2xSamsung 500GB SATAII (Raid 0)	$340
Ekran Kartı	Leadtek PX8500GT 256 MB	$100	Leadtek PX8600GTS Extreme 256 MB	$238	Asus Extreme Geforce 8800 GTX	$695
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	$115	Samsung SyncMaster 932B	$261	Samsung 226BW	$429
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	$29	Samsung 18X DVD/RW (SH-S183L)	$36	Samsung 18X DVD/RW (SH-S183L)	$36
Ses Kartı	Entegre	$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	$139	Sound Blaster X-Fi Fatality	$285
Kasa	Asus TA-230	$51	Thermaltake Shark	$145	Coolermaster Stacker	$203
Klavye	Logitech Internet Pro	$14	Logitech G15	$95	Logitech G15	$95
Mouse	Genius Navigator	$26	Logitech G3	$69	Logitech G5	$94
	$699		$1,508		$3,332	

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

PES FENOMENİ

YEDİNCİ HARİKA EYFEL, SEKİZİNCİ FUTBOL, DOKUZUNCU PES, ONUNCU PES, ON BİRİNCİ...

[MEGAEMİN megaemin@level.com.tr]

"FUTBOLU SEVİYORUZ. EVET EVET SEVİYORUZ. Lüzumsuz bir keyif uğruna yasak elma ile başlayan ölümlü hayatımızın aşk, para, yemek, envai çeşit heyecanlar gibi temel güzelliklerinden birisi de futbol. Birçoğumuz futbolla yatıp futbolla kalkıyor; takımı yenildiğinde dünyası yıkılıyor, kazandığında ise zevkten dört köşe oluyor. Berberde ya hükümet yıkılıp kuruluyor ya da "-ne olacak bizim bu takımın hali" ile "-nası taktık size" arasında gidip gelen muhabbetler dönüyor. Bir top, iki büyük file ve 22 adam. Futbol, tanrının insanoğluna en büyük lütuflarından birisi. Çimin yeşilinden deplasmanda yenilen dayağa, kaçan pozisyonda kendini yerlere atmaktan maç sonrası köfte ekmeğe kadar inanılmaz bir duygu demeti... Futbolu seviyoruz. Onsuz yapamıyoruz. Tüm zamlarımız kazanılan milli maç sonrası gelir, futbol bize bütün dertleri unutturur. Soğan ekmek yiyen de sevinir takımı kazanınca, Adnan Polat da, Ali Koç da, Abramovich de...

Futbolun büyüsü eskiden sadece stadyumda, halı sahada ya da televizyon başında yaşanırdı. Vakt-i zamanında adamın birisi çıkıp da birkaç çizgi ve saçma sapan noktalar ile ilk futbol video oyununu tasarladığında, bugün eline joypad yapışan PES fanatiklerini ve yaşadıkları heyecan, hezeyan ve heyelan deneyimini aklının ucuna bile getiremezdi. Bir video oyunu nasıl olur da futbolun gerçekliğini ve keyfini bu denli yaşatabilir insana; üstelik minik bir kontrol cihazı ile? Neyse, nerde kalmıştım? Sonra günlerden bir gün elektronik artsın biri, "FIFA lisanslı bir oyun yapayım da millet de oynasın bari" dedi ve kızılca kıyamet koptu. O zamandan beridir her yılın sonlarına doğru yeni bir FIFA oyunu görür olduk. İşin kötüsü, çocuk fena da yapmıyordu oyunu. Rakip çıkamıyordu FIFA'ya.

FIFA serisinin hakkını teslim etmek lazım, bizi epey bir oyalamıştır. Lakin yavaş yavaş ayak sesleri duyulmaya başlayan Konami'nin futbol oyunları, artık inceden demode olmaya başlayan FIFA'nın tahtını sallamaktaydı. Başta ben olmak üzere birçok insan futbol oyunu tercihini değiştirmek istemese de sonunda kaçınılmaz olan başımıza geldi. Direndik fakat nihayetinde hepimiz ona PES dedik!

GAZOZUNA MAÇTAN DÜNYA KUPASINA

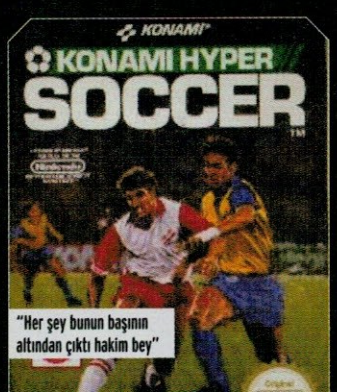
FIFA serisi gerek önemli futbolcuların ve takımların lisanslarına sahip olması ve kaliteli grafikleri, gerekse sunuş ve pazarlama açısından uzun yıllardır futbol oyunlarının vazgeçilmezi. Lakin bir Japon amcam ne yapmış ne etmiş, futbolun dinamiklerini öylesine güzel çözüp hazırladığı oyuna entegre etmiş ki insanların popüler FIFA'yı bir kenara bırakıp oluk oluk gerçekçiliğin arkasından akmaya başlamasını sağlamış. Varsın lisansları tam olmasın, varsın grafikleri arada bir bozulsun, müzikleri

ünlü gruplardan gelmesin... Onun yüreği var, onun arabası var, onun harika oyun organizasyonu, birbirini tekrar etmeyen güzellikte golleri, gerçekçi top kontrolü, onun heyecanlı kaçan pozisyonları var. Onun hayatımızı esir alabilme özelliği var. Türlü çeşitli modifikasyonlara imkan tanıyan oyun omurgası var. Ondan ekmek yiyen birçok oyun salonu, onunla hop oturup hop kalkan binlerce kanka var. Nereye baksanız PES partileri, PES turnuvaları var. Onun internette ligleri bile var.

Bazı arkadaşlarımla tek bağlantım ve sosyal aktivitem PES'ten ibaret. Hatta sadece beraber PES oynayabilmek için yurtdışından birkaç günlüğüne yanıma gelen arkadaşım bile var, yalan da söylüyorsam yumuşacık olayım. Peki nerden çıktı arkadaş bu baş belası oyun? Gelin şöyle özet bir filaşbek yapalım o zaman, tarih öncesi çağlara...

NERDE O ESKİ FUTBOLLAR?

Karlı bir yaz gününde doğan oyunumuz türlü çeşitli platformlar dolaşarak günümüze kadar bol taşlı ve çukurlu yollardan geçerek, küçük bir kartopundan dev bir çığa dönüşerek geldi. Genelde Japonların oyun zevkleri bu coğrafyaya uymaz ama bu oyuna büyü yapmışlar sanki. Hiç ortak noktası olmayan insanların bile birleştiricisi, vazgeçilmezi oldu. Yazık, garibim Thierry Henry bile oyunun müptelası.



"Her şey bunun başının altından çıktı hakim bey"

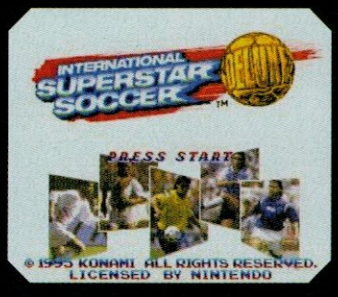
Chelsea'nin sahibi Rus işadamı Abramovich

Konami firmasının NES konsolu ile başlayan uzuun bir Nintendo geçmişi vardı. 90'lı yılların başında Konami'nin NES konsolu için tasarladığı 8-bit'lik Konami Hyper Soccer adındaki oyunu bugünkü PES'in atası kabul ediyoruz. Çok basit görünen ama mükemmel bir oynanışa sahip olan oyun, kısa sürede sistemin en iyisi olmayı başarmıştı. Bu bağımlılık yapıcı oyunda NES kontrolöründen dolayı sadece iki tuş vardı. Bunlar topla iken orta ve pas, topsuzken kayma ve kafa vurma idi. Ceza sahası içerisinde orta tuşu şuta ve voleye dönüşerek o zaman için inanılmaz goller yaratılmasına >>

>> sebep oluyordu. Tek problem şutların siz nereye bakıyorsanız oraya gitmesiydi. Daha sonra oyun geliştirilerek Super NES konsoluna transfer oldu. Burada tuşların basılı tutulma süreleri pas, orta ve şut şiddetlerine etki ediyordu.

BAŞLAMA VURUŞU: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

1994 yılına kadarki en iyi futbol oyunları olan Sensible Soccer, Striker, Kick Off serisi ve FIFA serisi tilt oyunu gibi oynanırken, Konami Osaka gerçekten futbol gibi oynanan bir oyun yarattı: Perfect Eleven. Bu kez 16-bitlik Super NES konsolunu kendine yurt edinen oyun, kısa süre sonra Japonya dışına International Superstar Soccer (ISS) adıyla pazarlandı. Tek fark, Japon takımlarının yerine milli takımların yer almasıydı. Oyunun paslaşma ve oyun kurma sistemi oldukça başarılıydı. Ayrıca bir radar sistemi konmuştu ama yanlış yerleştirme ve kötü tasarımdan dolayı tutmadı. Bir yıl sonra Konami radar sorununu düzeltti ve Fighting Eleven'ı piyasaya sürdü. Yine Japonya dışına başka bir isimle, International Superstar Soccer Deluxe ismiyle pazarlanan oyun sarsıcı bir etkiye sahipti. Daha fazla takımın yer aldığı ISSD'de defans özelliklerinde gözle görülür gelişmeler vardı ve artık kaleciler de seçilebiliyordu. 1996'nın başında oyun Sega Mega Drive konsoluna port edildi. Güncellenen ve hızı biraz daha artırılan Deluxe, kalecilerin belli başlı bazı noktalardan gol yemesi sıkıntısını saymazsak konsolun en başarılı futbol oyunu oldu.



AYAKLA TOPUN İLK BULUŞMASI

Bir plastik yuvarlağı tekmelemek, dahası tekmelenişini izlemek neden bu kadar zevklidir? Peki bu dürtüyü, top tepme içgüdüsünü kim ortaya çıkartmış dersiniz?

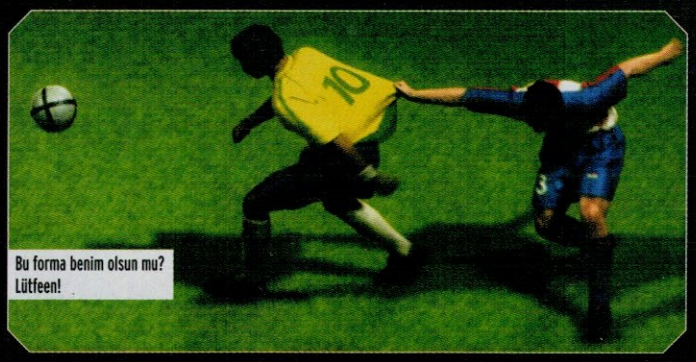
Bilinenin aksine İngilizler futbolu icat etmemiş, sadece oyuna son şeklini vermişlerdir. Milattan önce 1000 yılında ayakla topa vurarak oyun oynayan ilk insanlar Japonlardı. Çok saçları döküldüğünden midir nedir, içine saç doldurdukları deri bir topla futbola benzer bir oyun oynarlardı. O zamanlar futbolun temellerini atan adamlar şimdi de en iyi futbol oyununu yapıyorlar, enteresan.

İtalyan ligi sert olarak bilinir ama Romalıların zamanında oynadıkları futbol yanında İtalyanlarınki hava cıva kalır. Tarihteki en sert futbolun oynandığı Roma "liginde" her takım 27 kişiden oluşurdu ve maç sonunda her takımın en az yarısı bir sonraki maça çıkamayacak hale gelirdi.

PLAYSTATION'A GEÇİŞ

ISS'in PlayStation'daki ilk nefesi üç boyutlu Winning Eleven (batıda Goal Storm) oldu. Bu yeni harika platformda grafikler uçuşa geçmiş ve adeta kendisini bulmuştu. Fakat oynanış 32-bitten yeteri kadar nasibini alamamıştı her nasılsa. PS sahipleri iki boyutlu 16-bit ISS Deluxe'u oynamaya devam etmeyi tercih ettiler. Actua Soccer ve FIFA 97'ye rağmen ISS Deluxe hala en çok oynanan futbol oyunu idi. Böylelikle ISS Deluxe, oynanabilirliğin grafik ve sunumun üzerinde önemli olduğunun en mükemmel kanıtı oldu. PlayStation için Winning Eleven 97 (Goal Storm 97) piyasaya çıktığında ISSD hala alemin kralıydı.

PlayStation dünyayı sallayadursun, Nintendo beklenmeyen bir atakla 64-bit'lik makinesini çıkartıverdi. Konami Osaka 1997'de SNES versiyonunun ilk geliştirmesi olan Perfect Striker'ı (ISS 64) yeni N64 sistemine çıkarttı. Harikulade grafiklerin yanı sıra geliştirilmiş yapay zeka, yeni animasyonlar ve oyuna ara pas ile verkaçın eklenmesi eğlencenin


Bu forma benim olsun mu? Lütfeen!

boyutunu değiştirdi. PS çok zayıf kalınca sahneye Konami Tokyo tarafından geliştirilen ilk futbol oyunu olan ISS Pro çıktı. Bu oyunda hedefli pas yoktu ve oyun N64'deki kadar akıcı ve oynanabilir değildi. Gol atmak ise çok zordu. Açıkçası oyunun tepkiselliğini ve şık paslaşma sistemini saymazsak oldukça FIFAvari olduğu söylenebilirdi. Hatta oyunun güncellenebilme seçenekleri bile ortadan kaybolmuştu. O yıl PS dergileri en iyi futbol oyunu olarak FIFA 97'yi seçtiler.

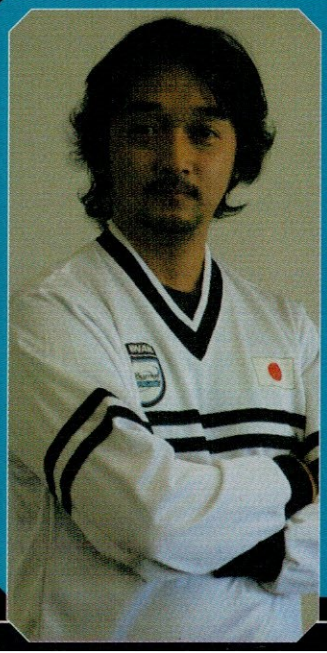
N64 atağa devam etti ve 97'nin sonunda Jikkyio World Soccer 3'ü (ISS 98) piyasaya sürdü. Artık oyunda Amerika, Avustralya ve Ortadoğu'dan birçok takım yer alıyordu. Oyunun genel hızında yüzde 5'lik artış olurken, ara pasların hızı ve istikrarı azaltılmıştı. 98'de çıkan dünya kupası versiyonu, Japonya'da tüm zamanların en iyi futbol oyunu olarak nitelendirildi. ISS64'ün aşırı ofansif doğası yerine çok dengeli ve oynanabilir bir futbol oyunu gelmişti. Yapay zeka da elden geçmiş ve ofans - defans dengesi iyi sağlanmıştı. Yine de herkesi memnun etmek mümkün olmadı. ISS98'in çok zor olduğunu düşünenler bol gollü ISS 64'ü tercih ettiler. Oyuncular heyecan

ve gerçekçilik arasında seçim yaparak ikiye bölündüler.

ISS98 World Cup'ta gerçeğine yakın ve düzeltilebilir kadrolar, orijinallerine yakın formalar, sahada hakemler, farklı boyda futbolcular ve yatay görüntü seçeneği vardı. Aynı oyunun PS versiyonu ISS Pro 98 çok daha iyi hale getirilmişti fakat yine de N64 versiyonu kadar başarılı olamamıştı. Biraz daha yavaş oynanıyor ve daha az hareket imkanı sunuyordu. Yine de PS versiyonu daha sıkı kontrollere, daha iyi top çalma mekanizmasına, daha iyi aktif takım defansına ve daha kontrollü oynanışa sahip idi. N64'de ise olur olmaz her yerden şut çekilebiliyor ve skoru genelde kaleciler belirliyordu.

EVRİMİN İLK BASAMAKLARI...

Yıl sonuna doğru Japon PS fanatikleri ISS Pro 98'i geliştirdiler ve adına Winning



SHINO SEABASS TAKATSUKA

Balık tutma sevdasından dolayı "Seabass" takma adını alan Shingo Takatsuka, şimdiye kadar yapılmış en başarılı futbol oyunları serisinin yaratıcısı. Konami Tokyo'da çalışan Takatsuka, başlangıçta sadece bir futbol oyunu yaratmak istediğini, ancak zaman ilerledikçe rakiplerinin diğer futbol oyunları değil, futbolun kendisi olduğunu anladığını söylüyor. Bu aydınlanma anından sonra Takatsuka, televizyonda gördüğü gerçek golleri PES'de yaratmaya çalışmış ve böylelikle oyunu mümkün olduğunca gerçeğine yakın hale getirmeye uğraşmış. Gelinen noktada henüz istediği gerçekliğin yüzde 40'ına ulaşabilmiş. Bir gün gerçekten yüzde 100'e ulaşmasından endişe ediyoruz. Ayrıca Shingo-San, FIFA serisinin çok iyi grafikleri olduğunu inkâr edemeyeceğini, ancak PES'in kuvvetli yanının oynanışı olduğunu ve bununla da gurur duyduğunu belirtiyor.

Eleven Final Edition dediler. Bu oyunda Japon ligi takımları, yerlerini dünya kupası takımlarına bıraktılar. 1999 yılında N64 Perfect Striker 2 hazırlandı. N64 sahipleri duyurulan ve bir türlü çıkamayan ISS 99'u bekleyedursun, PlayStation sahipleri 2000 yılında Winning Eleven 4'e (ISS Pro Evolution) sahip oldu. Gerçekçiliği, animasyonları ve mükemmel yapay zekası ile Evolution çıkar çıkmaz dünyanın ilgisini çekti. Şimdiye kadar hiçbir PS oyunu bu kadar iyi tepkiler almamıştı, tüm dergiler oyuna tam puan verdiler. Oyunda harika bir giriş videosu, birçok turnuva, çok kişilik oyun modları ve ek seçenekler bulunuyordu. Artık Nintendo out, PS in idi.

Nintendo apar topar ISS 2000'i çıkartarak yanıt verdi bu hamleye. Oyunda yüzden fazla takım ve değişik ligler ile kupalar vardı ama yine de Pro Evolution'ın sunduklarının yanında hikaye kalıyordu. Yeni oyunun akıcılığı ve top alma sistemi eskisinden daha da kötüleşmiş, pas ve ortaları hesaplamak çok daha zorlaşmıştı. Oyunun durduk yere ses kesmek ve kayıt ekranında sıklıkla donmak gibi ciddi problemleri vardı. Yapay zeka ise oyunculara daha fazla yardım etmeye başlamıştı. Bu olumsuzluklara rağmen artık iyiden iyiye N64'ün ve PS'in ayrı ayrı kitleleri oluşuyordu.

EFSANENİN PC ÇIKARTMASI

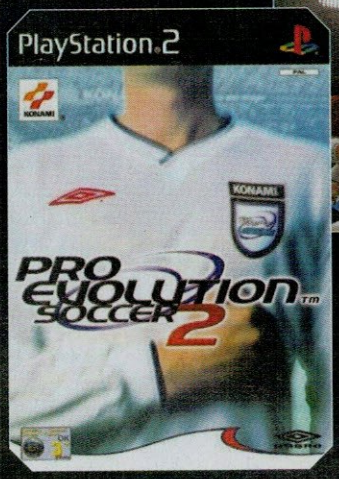
Özellikle internet sayesinde online oyunculuğun gelişmesi ve konsolların online planlarının ilk zamanlarda pek tutmaması ile oyunun PC platformuna

çıkartılması planlandı. Ancak PC ISS'in sonu, oyunu portlayan firmanın rezalet iş çıkarmasından sonra hazin oldu.

Derken yeni nesil konsollar destursuz girdiler kapıdan içeriye. 2000 yılında çıkan 128-bitlik güç makinesi PlayStation 2 ile beraber ISS'in görsel çehresi bir anda değişiverdi. ISS Pro Evolution 2'de Konami FIFPRO (dünyadaki profesyonel futbolcuların yasal temsilcileri demek oluyormuş) lisansını almıştı ve tüm ülke takımlarının futbolcularının adları düzgündü. Yine de incelemelerde oyunun çok daha iyi olabileceği yazıldı. PlayStation'dan port edilen oyun henüz PS2'den bekleneni tam olarak verememişti.

VE NİHAYET PES!

Asıl evrim (evolution) serinin Pro Evolution Soccer adını almasıyla gerçekleşti. Böylelikle N64 ve PS platformlarına ayrılan oyunlar da yeniden birleşmiş oldu. 2001 yılında Winning Eleven 5 ve ardından birkaç ay sonra Japonya dışı versiyonu Pro Evolution Soccer'ın çıkmasıyla şu anda bildiğimiz anlamıyla efsane başlamış oldu. PES'de gol atmak iyiden iyiye zorlaşmıştı. Değişik depar hızları ve yeni hareketler eklendi, verkaçlar daha sağlıklı hale getirildi. Daha iyi grafikler, birçok yeni stat, yeni spiker ve



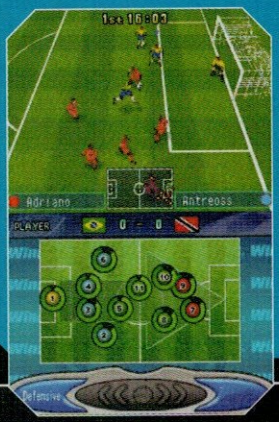
yorumcu ile FIFPro ve Umbro lisansları vardı oyunda. Fakat birçok futbolcu ve kulüp hala lisanssızdı. Winning Eleven 5'den PES'e yapılan İngilizce çevirinin beğenilmemesine rağmen basın oyuna büyük destek verdi, PSM'in notu 10 üzerinden 9'du. Oyun öncekilerden daha zor olmasının yanında inanılmaz derecede eğlenceliydi. Bu kez gerçekçilik isteyen Konami'nin planları tutmuş, güç katlanmıştı. PES, PS2 versiyonundan küçük kardeş PS One'a da port edildi ve gayet başarılı oldu.

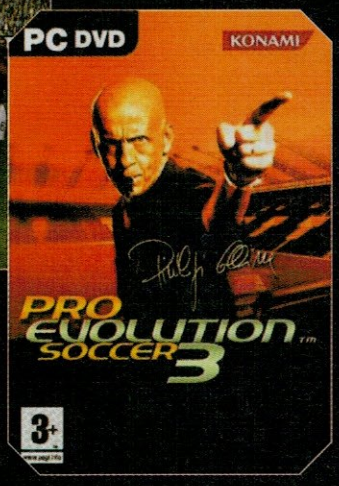
2002'de çıkan Pro Evolution Soccer 2 (Winning Eleven 6) ise serinin en şaibeli oyunu. Bazı kesimler tarafından "son derece başarısız" yaftası yapıştırılmasına rağmen, bazıları da hala serinin en iyi oyunu olduğunu savunuyorlar. PES2

çok daha hızlıydı, top kontrolü ve oyuncu tepkileri öncekinden daha da iyiydi. Oyuna yeni kulüpler ve Master League'in haricinde bir de eğitim modu eklenmişti. Spiker ve yorumcu değişmiş, yerlerine Peter Brackley ve Trevor Brooking gelmişti, lakin yanlış ve birbirlerinin üzerine konuşuyorlardı. Lisans problemi devam ediyor, Hollanda milli takımına "portakallar" >>

KÜÇÜK PES'ÇİKLER

PES serisi de tüm popüler oyunlar gibi el konsollarını boş geçmedi. Gameboy oyunlarını hazırlamakla görevlendirilen Konami Nagoya, 1998 yılında sadece pas ve şut tuşlarının yer aldığı siyah beyaz bir ISS oyunu yaptı. 99'da oyunun renkli versiyonu Gameboy Color'a çıktı. Bu oyun daha başarılıydı ve link kablosu ile iki kişilik maçlara imkan veriyordu. Daha sonra Gameboy Advance'e dört tuşlu ISS 2000 çıktı ama 8-bitlik NES Hyper Soccer bile bu oyundan daha iyiydi. GBA bir yana, oyunun PSP versiyonları olan PES5 ve PES6 gayet başarılıydı. Daha çok PS One versiyonlarını barındıran oyunlarda spiker yoktu ama kablosuz bağlantı ile çoklu oyuncu desteği es geçilmemişti. Son olarak PES6 Nintendo DS'e çıktı.





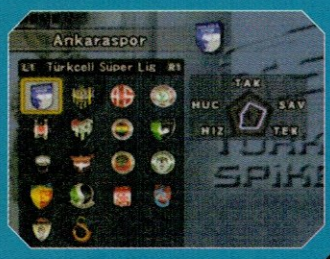
>> deniyordu. Lisanssız takımların yerine kullanılan Manchester, Madrid gibi isimlerden de vazgeçildi, iyice belirsiz isimler kullanıldı. Fakat yine isim, forma ve logo düzeltmelerine imkan tanınmıştı. Oyunda Queen'in "We Will Rock You" ve "We are the Champions" parçaları öne çıktı. Geleneksel olarak daima önce Japonya'da Winning Eleven oyunu çıkar, ardından diğer bölgeler için biraz daha düzeltilen PES piyasaya sürülürdü. Bu kez de farklı olmadı ancak geliştirilen PES2 öyle başarılı olmuştu ki bu kez de PES2'yi geliştirerek WE6 Final Evolution 2002'yi hazırladılar. PES2, PC'ye de port edildi ancak sonuç yine hüzündü. Hele multiplayer evlere şenlikti, ağ üzerindeki iki makinede bazen saçmalayıp ekranlarda farklı maçlar oynatabiliyordu. Oyun PS One'a da port edildi ve hüzünlü şekilde konsolun son PES oyunu oldu.

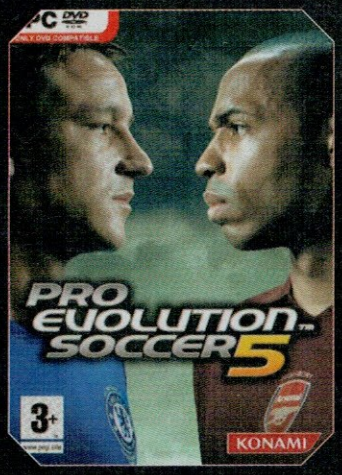
YIKAMA YAĞLAMA, PASTA CİLA

PES serisinin iki dezavantajı lisans sorunu ve donuk kaplamaları. Hiç sorun değil, işte insanlar tarafından sevilen bir oyunun nasıl olacağına bir örnek. Oyunun oynanışı o kadar gerçekçi ve eğlenceli ki grafik ve sunumdaki eksiklikler serinin fanatikleri tarafından kapatılabiliyor. Konami'nin de çaktırmadan oyunu modifiye edilmeye müsait şekilde hazırlanmasının da bunda payı var tabii ki. Oyundaki tüm isimlerin ve futbolcu özelliklerinin düzeltilme imkanı olduğu gibi, AFS Explorer ve Kit Server gibi programlar da kullanılarak hazırlanan müzikler, sesler, tezahüratlar, stadyumlar, reklam panoları, futbolcu yüzleri, formalar, kramponlar, bayraklar ve toplar oyuna eklenebiliyor. Böylelikle oyun bu alandaki eksiklerini kapatmasının da yanında sürekli güncel tutulabiliyor ve kişiselleştirilebiliyor. Daha zor da olsa bu eklentiler oyunun PS2 versiyonuna bile yapılabiliyor. Tek tek eklenebileceği gibi bu özelliklerin bir arada bulunduğu, uğraştırmayan dev yamalar da hazırlanıyor. İsteyenler şu sitelere bir göz atabilirler:

→ www.turkcespiker.com → www.soccercenter.net → www.fpfrance.com
→ www.proevonetwork.com → www.pesfan.com

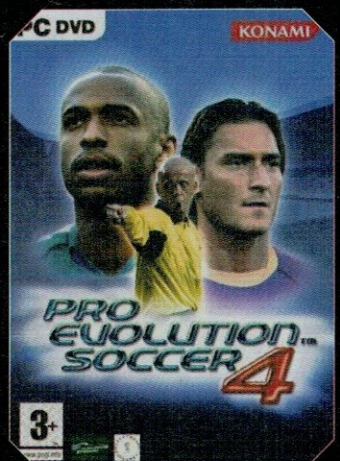
Bunun yanı sıra benim futbol oyunlarında devrim olarak nitelendirdiğim bir gerçekle de karşı karşıyayız. Birkaç yıldır PES oyunlarına Türkçe maç anlatımı yamasını hazırlayan, ülkemizin ilk ve tek Türkçe spikeri Hasan Mustan ve ekibi uzun çalışmalarından sonra PES6 ExTReme Patch'i tamamladı ve www.turkcespiker.com adresinde yayınlamaya başladı. Oyunu tamamen değiştiren bu dev yamanın içerisinde tüm takımların orijinal formaları, gerçek stadyumlar, Türkçe menü ve yazılar, menü müzikleri, orijinal top ve kramponlar, gerçek reklam panoları, güncel kadrolar, Turkcell Süper Lig, TV skorbordları, dört büyüklerin tezahüratları, gerçek futbolcu yüzleri ve Türkçe Spiker'in son hali yer alıyor.
Sizlere tavsiyem bu adamlar henüz para kazanma kaygısında değilken bu harika fırsattan yararlanıp yamayı mutlaka ve mutlaka kurmanız. Yama MegaEmin™ Test Merkezi tarafından test edilip onaylanmış ve bizzat çocuklara denettirilmiştir. Bu yama için iki ay boyunca gecelerini gündüzlerine katan Hasan Mustan, Emrah Şentürk, Burak Eken, Oktay Yücel Demir, Gökhan Ay, Kenan Coşkun, Birkan Ay, Tolga Akar ve Sezgin Alkaç'a teşekkürlerimizi sarkıtıyoruz; ellerinize sağlık çocuklar.





MEGA'NIN MÜPTELA DÖNEMLERİ

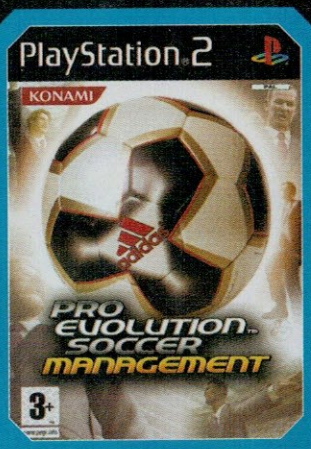
Yıl 2003, oyun ise Pro Evolution Soccer 3 (Winning Eleven 7). Bu oyunu unutmam mümkün değil. 36 saat aralıksız oynamışlığım vardır. Attığım her üç serbest vuruşun en az birisi goldü. Millete az joypad kırdırmadım. Oyunun kapağında o zamanların ünlü ismi keltoş İtalyan hakem Pierluigi Collina vardı ama adam her ne hikmetse oyunda yer almıyordu. Yenilenen grafik ve fizik motoru sayesinde artık çok daha kanlı canlı futbolcular görülüyordu. Oyun biraz daha hızlandı ve hakemler bazı pozisyonları avantaja bırakmaya başladı. Adidas oyuna sponsor oldu, Şampiyonlar Ligi ve UEFA Kupası ayarında turnuvalar eklendi. Bu oyun da PC'ye portlandı ve bu sefer nispeten başarılı oldu. O zamanlarda başlayan ve giderek azalan Nvidia çipsetli ekran kartlarındaki yavaşlama sorunu, zamanın güçlü sistemlerinde bile büyük sıkıntı yaratmıştı. Online seçeneği olmamasına rağmen PC versiyonu kolayca mod yapılabilmesinin avantajını kullanmaya başladı. Kullanıcıların hazırladığı her çeşit malzeme oyuna entegre edilebiliyordu.



Seri iyice istikrarı sağlamış, artık ismini de tarzını da değiştirmiyor, sadece ve sadece her defasında kendisini geliştiriyordu. 2004 yılında PES4 (WE8) sağlam adımlarla geldi. Artık iyice kitleleri kendisine bağlamış, FIFA'nın havasını iyiden iyiye söndürmüştü. PES4, FIFA'ya karşı atak olarak kapağına Pierluigi Collina, Thierry Henry ve Francesco Totti'yi koyarak iyice tribünlere oynamaya da başlamıştı. Oyunda Fransız, Alman, İspanyol, İtalyan ve Hollanda ligleri tam olarak yer aldı. Yapay zeka ve koşu yoluna paslar geliştirildi, serbest vuruşlarda yer tutma özelliği eklendi. O zamana kadar en fazla beş olan zorluk yıldızlarına altıncısı eklendi ama yapay zekanın bariz haksızlık yapması nedeniyle hiç hoş karşılanmadı. Düzenleme modu iyice geliştirildi ve oyuncunun imleci sadece bir kişiye kilitlemesine (kaleci dahil) imkan tanındı. PES4, Xbox Live desteği ile Xbox'a da çıktı. PC portu da online oyuna imkan tanıyordu.

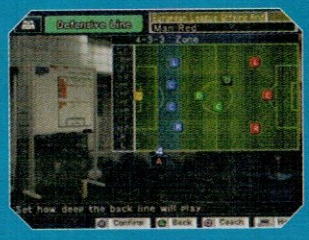
PES'E 5 MAÇ SEYİRCİSİZ OYNAMA CEZASI

Aynı şekilde 2005 yılı da PES5 (WE9) yılı oldu. Sponsor yine Adidas idi ve kapakta



PES MANAGEMENT

Geçtiğimiz yılın Mart ayında menajerlik oyunlarını sevenlerin de PES'den mahrum kalmaması için serinin ilk ve tek menajerlik oyunu Pro Evolution Soccer Management piyasaya çıkartıldı. Yapımcılığını PES yazılım grubu üyesi Akiyoshi Chosokabe'nin üstlendiği oyun PES5 ile entegre çalışmak üzere tasarlandı. Böylelikle PES5'deki takımlar bu oyuna aktarılıp oynanabildi. Oyun pek başarılı olamadı ve adından söz ettiremedi.



Thierry Henry ile John Terry yer alıyordu. Oyunun motoru komple yenilendi ve PS2 için de online desteği eklendi. PES5 pek zorlaşmıştı, defansı geçmek imkansız gibiydi. İlginç şekilde takım hiç üzerinize gelmediği için standart seviye olan üç yıldızda kazanmak, altı yıldızda kazanmaktan daha zordu. Uzaktan şutlara daha fazla şans tanınmış, kaleciler ise daha mıymıy yapılmıştı; aptal salak serbest vuruşları içeriye alıyorlardı. PES5'de Arsenal, Chelsea, Celtic, Rangers gibi önemli kulüp lisansları yer almıştı. Hollanda, İspanyol ve İtalyan Liglerini barındıran oyunda ne yazık ki karşımıza saçma bir stadyum sorunu çıktı. Ara ekranlarda görülen seyirciler, oyun esnasında statta olmuyordu. Problem PC versiyonunda sevenlerinin hazırladığı bir yama ile giderilebildi ama diğer platformlar için yapılacak bir şey yoktu. PES5 PS2, PC ve Xbox için online desteği sundu. Resmi PS2 dergisi oyuna 10 tam puan verdi.

2006 yılında ise serinin halihazırda en güncel oyunu olan PES6 (WE10) piyasaya çıktı ve her sene olduğu gibi bu sene de bizi kendisine ait beyinsiz köleler haline getirdi. Yeni sponsor Reebok oldu. Aynı yıl içerisinde çıkan bir PES oyunu ile WE arasındaki en büyük fark bu oyunda gerçekleşti. En önemli değişiklik WE10'daki kalecilerin üzerlerine gelen çoğu topu sektirmeleri probleminin giderilmesi oldu. Bunun yanı sıra PES5'de hakemlerin çok sert olması ve en ufak temasa bile faul çalarak oyunu kesmesi sorunu düzeltildi. PES6 söz verildiği gibi hakemi yumuşattı (o anlamda değil) ve futbolun güzelliklerini oyunu devam ettirerek ortaya koydu. Daha fazla lisanslı takım ve futbolcu oyuna eklendi fakat mahkeme kararıyla Alman ligi oyundan çıkartılmak zorunda kalındı. İte kaka sadece Bayern Münih kurtarılabildi.

Bu arada bir nesil daha eskiten PES, Xbox360 ile grafiklerini bir kat daha güzelleştirdi. Yeni animasyonlar ve yüksek çözünürlüğüne kavuşmasına rağmen oynanışın tadından hiçbir şey kaybetmemesi yeni nesle yakıştı. Fakat ilginç şekilde replay'lerdeki yakın çekim sahnelerde oyuncu detayları, oyunun eski versiyonlarındakinden çok daha kötüydü. Bu oyunla beraber seri ilk kez geniş ekrana da taşınmış oldu. Oyunun Avrupa versiyonunda kapakta yer alan Adriano ve John Terry ile beraber Henry ve Ronaldinho'nun da gerçek birer PES fanatikleri olduğu biliniyor. Basın tarafından deli gibi PES oynadıkları, hatta bazen deplasmanlara bile oyunu götürdükleri haberleri yapıldı. Gazetelerde Fenerbahçeli futbolcuların, özellikle de Kerim ve Kezman'ın da tesislerde PES oynadıkları, hatta bazen aralarında turnuvalar düzenlediklerinden bahsedilmişti. 2006 yılında PSM FIFA 07'ye 9/10, PES6'ya ise 10/10 tam puan verdi. Hala deli gibi oynuyoruz, mutluyuz, pişman değiliz, önümüzdeki maçlara bakıcaz.

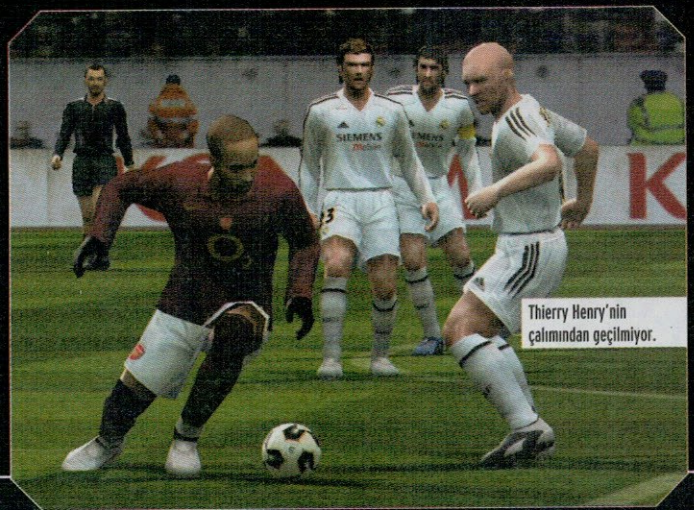
Filaşbek sonu... Lütfen uzunlarınızı söndürüp ücreti hazırlayınız.

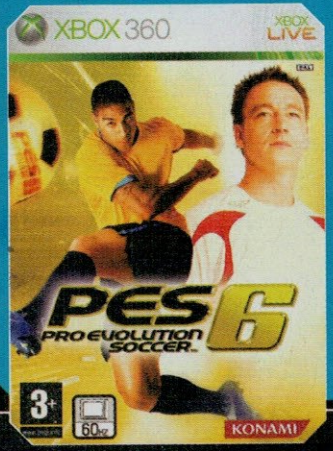
PES yeni başlayanlar, özellikle de başka futbol oyunlarını sevenler için alışması ve öğrenmesi zor bir oyun. Alışması zor olduğu kadar da sonradan bırakması imkansız (sigaranın zararsızı gibi; ikisine de alışmak için ortam ve arkadaş gerekiyor). Uzun lafın kısası, PES yeni nesilde de daha çoook uzun süre dünyayı sallamaya devam edecek gibi görünüyor. Bundan sonraki oyun "Winning Eleven Eleven" mı olur artık bilinmez ama bu hayatımızı esir alan oyunla ilgili bildiğimiz net bir şey var: "Futbolu seviyoruz!". Mutlu kalın.

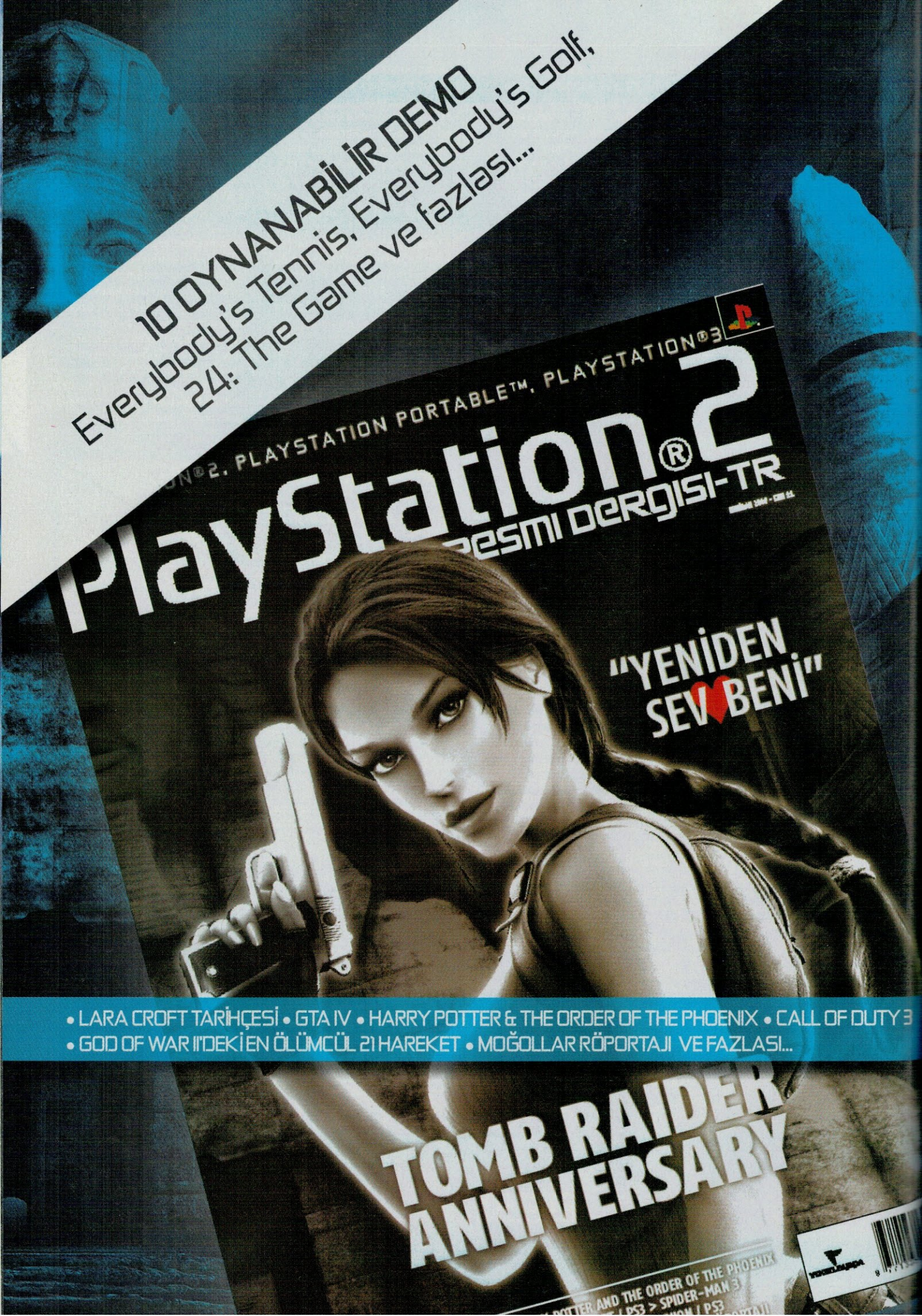
FIFA MI DÖVER PES Mİ?

FIFA'nın sunum, grafikler ve sesler konusunda PES üzerinde ezici bir üstünlüğü olduğunu PES serisinin yaratıcısı bile kabul ediyor. FIFA neredeyse dünyadaki tüm takımların lisansına sahip olmasından kaynaklanan ezici üstünlüğünün yanı sıra her yıl güncel müzikleri ile de gayet kuvvetli geliyor. PES serisinde ise animasyonlar daha az, kaplamalar daha kötü. Ekran kartı uyuşmazlık sorunları ise devam ediyor. Ayrıca PES'in lisans alamama sorunu var ama bu kütük durum neyse ki modlarla giderilebiliyor. Lig modları, online ve spiker konularında da FIFA'nın birkaç adım önde olduğu söylenebilir.

Oynanabilirlik olarak ise Pro Evolution Soccer ezip geçiyor. FIFA'da aynı golü bin beş yüz kez attıktan sonra illa ki sıkılıyorsunuz. PES'de ise kendi sahanızdan aynı futbolcu ile çıkıp gidip gol atmak neredeyse imkansız. Oyun kurma, paslaşma, organize ataklar, pozisyon alma ve gol çeşitliliği PES'de standart. Ayrıca sıkı kontroller topla harikalar yaratmanıza imkan tanıyor ama bunları yapabilmek birazcık zaman ve ustalık gerektiriyor. Özellikle yapılan taktiksel ayarlar PES'de sahaya çok daha net şekilde yansıyor. PES'in sade ve kendinden açıklamalı menülerine nazaran FIFA'nın menüleri çok daha şık ama hantal kalıyor. PES her geçen yıl eksiklerini biraz daha kapatıyor. FIFA'yı beğenenler de olmasına rağmen ben ve büyük bir çoğunluk PES döver diyor. Oyun oynamak isteyenler FIFA'yı, futbol oynamak isteyenler PES'i seçiyor. Tabii bu tartışma uzayabilir, arada kalmak istemeyenlere ise Sensible Soccer önerilir.


Thierry Henry'nin çalımından geçilmiyor.




10 OYNANABİLİR DEMO
Everybody's Tennis, Everybody's Golf,
24: The Game ve fazlası...
PLAYSTATION®2, PLAYSTATION PORTABLE™, PLAYSTATION®3
PlayStation®2
resmi dergisi-TR
"YENİDEN SEV BENİ"
• LARA CROFT TARİHÇESİ • GTA IV • HARRY POTTER & THE ORDER OF THE PHOENIX • CALL OF DUTY 3
• GOD OF WAR II'DEKİ EN ÖLÜMCÜL 21 HAREKET • MOĞOLLAR RÖPORTAJI VE FAZLASI...
TOMB RAIDER
ANNIVERSARY

sanaldan gerçeğe

↗129
şimdi okullu olduk

kampüslerimiz

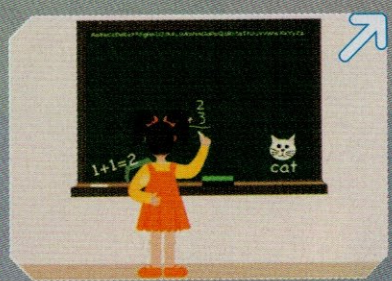
ÖSS'yi kazanmak sadece bir başlangıç. Daha okul tercihi yapacaksınız. Bugüne dek bir tane olsun test kitapçığı hazırlayıp okurlarına dağıtmadığı için utanç duyan Level, hatasını affettirmek için bir kampüs rehberi hazırladı, tabii yine kendi tarzında...

↗126
vader'ın yumruğu

501'inci Lejyon Türkiye, büyük bir partiyle Star Wars'un 30'uncu yılını kutlamaya hazırlanıyor. Bir Level okuru da bu büyük partiye kendi ışın kılıcıyla katılma şansına sahip olacak.

↗128
mori ni awasaru

Tuna bu sayfada anime serisi ismi diye yutturup topumuza Japonca küfrediyor olabilir mi? Şüphe içindeyiz. Ona ve Agito ile Tula'nın aşkına inanmak istiyoruz.



↗129
kampüslerimiz

Bilkent mi iyi, Boğaziçi mi? Taşkışla'da mı daha çok eğlenilir, Beyazıt'ta mı? DTCF mi daha kalabalık, Uludağ mı? Level'dan dev hizmet! Kampüs kampüs dolaştık. Yetinmeyip yıllarca derslere girip mezun olduk. Sırf şu sayfayı hazırlamak için...

↗130
serbest çağrışım "...Ben de en az sizin kadar egoistim; en az sizin kadar yemeğimi kimseyle paylaşmak istemiyor ve yine en az sizin kadar, bir şey istediğimde bunu yalnızca kendim için istiyorum."

↗131
ejderhanın ini "...neden okçular hafif zırh giyer de şövalyeler en ağır zırhları kuşanır? Bu zırhların özellikleri nedir? Hangi silah aslında ne işe yarar? Warhammer 40.000 gibi oyunlardaki tanklar hangi silahlardan esinlenerek yaratılmıştır?"

↗132
oyungezer "... İçimizde böyle kırılgan bir öz saklarken nasıl oluyor da havayla temas eden yerlerimizden hoyratlık fışkırıyor? Bir çeşit oksitlenme mi bu?"

↗133
cesur yeni dünya "... hızla koşmaya başlıyorum mekânın bir ucundan diğerine, yolda on kişi on şey soruyor. Hepsine aynı şeyi söylüyorum "Acil bir durum var, beş dakikaya geliyorum".

STAR WARS

A GALAXY FAR, FAR AWAY IS CLOSER THAN YOU THINK.

VADER'IN YUMRUĞU TÜRKİYE'DE!

İyi bir Star Wars fanıysanız 501. Lejyon'u da bilirsiniz. İmparatorluğun elit savaş birliği, Darth Vader'ın sağ kolu bu lejyon 1997'den beri kurgu olmaktan çıkıp dünyanın 40 ülkesinden "gerçek" insanları buluşturan bir organizasyona dönüşmüş durumda. Ama Star Wars evrenindeki 501. Lejyon'dan farklı olarak onlar Jedi tapınağı basıp herkesi kesmek yerine çeşitli yardım kampanyaları düzenliyor, Star Wars festivalleri ve sergileri organize ediyor ve her fırsatta buluşup eğleniyorlar.
Türkiye ayağı da giderek genişleyen 501. Lejyon, çok yakında büyük bir festivalle Türkiye'de yaşayan tüm Star Wars fanlarını buluşturmaya hazırlanıyor. Bundan sonra ismini çok daha sık duymaya başlayacağınız ekibin Türkiye Başkanı Ertan Ergil'i ve kuruculardan Kağan Atsüren'i Sanaldan Gerçeğe sayfalarına konuk ettik...

İMPARATORLUK BARIŞ İSTİYOR

L- Merhaba , Bize 501st nedir anlatabilir misiniz ?
Ertan Ergil- 501st bütün dünyadaki Star Wars fanlarının buluştuğu, kıyafet zorunluluğu bulunan bir yardım organizasyonudur. Dünya genelinde 20.000'e yakın üyesi olan bu grup her sene İmparatorluk birimlerine ait kıyafetlerle çeşitli festival, yardım organizasyonu ve törenlere katılır.

L- Peki 501st'nin birincil amacı nedir?
E.E.- 501st Birliği'nin birincil hedefi bütün dünyada Star Wars sevgisini yaymak ve bunu yaparken de mümkün olabildiği kadar iyi vakit geçirip, barışçıl mesajlar ve yardım seminerleriyle insanlığa yardım sağlamaktır.

501st her yerde olabilir, bir gün 501st Legion Star Wars festivalinde çılgınlar gibi eğlenirken, öteki gün kimsesiz çocuklara oyuncak dağıtmak ve beraber hoş vakit geçirmek için görev alabilir. Amacımız barışçıl bir dünyada herkesin sağlıklı ve mutlu zaman geçirmesine yardımcı olmak.

L- 501st Türkiye ne zaman kuruldu ve nasıl kuruldu? Bu birliği kurmak nerden aklınıza geldi?
E.E.- 501st şu an ülkemizde kurulum aşamasında; gerekli izinler alındı ve kuruluş safhasına gelindi. İnşallah önümüzdeki günlerde kuruluşumuzu büyük bir parti ile kutlayacağız. Ama zaten 501st Star Wars fanları arasında uzun zamandır bilinen bir organizasyondu. Özgür Çift arkadaşımızın yıllar boyu verdiği mücadelenin bir sonuca ulaşması gerektiğini düşündük ve Özgür ile beraber Ertan Ergil, Erhan Ergil, Kağan Atsüren, Boğaç Erozan ve Can Akdağ olarak Şubat 2007'de kurulum için gerekli çalışmalara başladık.

L- 501st Türkiye'ye katılım şartları var mı? Üyelerinizden bahsedebilir misiniz?
E.E.- Her şeyden önce 18 yaşını doldurmuş olmanız gerekiyor, bunun yanı sıra Star Wars evrenindeki İmparatorluk birliklerinden bir birimin kıyafetine ihtiyacınız var. Buluşmalara katılım şartı da arıyoruz. Böylece her zaman tam kadro hazır olabilmek mümkün oluyor.

Şu anki üyelerimizin yaş aralığı 25 - 44. Aramızda avukat, iş adamı, beyin cerrahı, reklamcı, öğrenci gibi pek çok farklı sosyal ve iş grubundan insan bulunuyor. Kalbimiz aynı hislerle ve aynı amaç için attığından bütün üyeler hiçbir kıyas kabul etmeden uyum içinde buluşuyorlar.

L- Kıyafetlerden bahsettiniz, biraz bilgi verebilir misiniz?
E.E.- Kıyafet konusu aslında çok hassas bir konu. 501st ne kadar renkli ve profesyonel olursa, buluşmalar o kadar güzel ve verimli geçiyor. Amacımız genellikle zırhlı birliklerden üyeler kazanmak. Mesela en önemli birim Storm Trooper'lar, bu birim 501st'nin belkemiğini oluşturuyor. Daha sonra popüler karakterlerin kıyafetleri önemli bir yere sahip. Elimizde şu anda Darth Vader, Darth Revan, Boba Fett gibi karakterlerin filmde kullanılan kıyafetlerinin aynısı var. Çoğu üyemiz kendi kıyafetiyle bize katılıyor fakat daha sonraki zamanlar için birlik bünyesine yeni kıyafetler de eklemek istiyoruz, böylece Star Wars'a gönül vermiş diğer insanları da aramızda görebileceğiz.

L- Peki bir kıyafetin yaklaşık maliyeti ne civarlarda?
E.E.- Kıyafetin çeşidine göre değişiyor bu maliyet. Mesela komple bir Storm Trooper Armor yaklaşık 800 - 1000 dolar arasına değişirken, Sith Robe diktirmek isterseniz bu rakam 200 dolarlara düşüyor. Tabii daha profesyonel kıyafetler de var. Mesela elimizdeki Boba Fett kostümü yaklaşık 3000 dolarlık bir kıyafet.

L- Son sorumuz... 501st Türkiye açıldığı anda yapmak istediğiniz ilk etkinlik nedir?
E.E.- Herhalde demin bahsettiğimiz gibi büyük bir parti düzenleriz ama ben ve diğer üyelerimizin en büyük isteklerinden biri kimsesiz çocuklarla beraber bir etkinlikte buluşmak. Onlara oyuncaklar dağıtıp beraber eğlenmek istiyoruz.

STAR WARS İSTANBUL 70 67 FEST

Eylül ayında İstanbul'da gerçekleştirilecek Star Wars Festivali'nde neler olacak? Gerçekten Darth Vader gelip force'da bir "bozulmaya" sebep olacak mı? Peki Imperial March çalarken saygı duruşunda bulunmak zorunda mıyız? Festival organizasyonundan sorumlu Kağan Atsüren'e sorduk... Sizin de etkinlikle ilgili sorularınız varsa swfestistanbul@hotmail.com adresine bir mail atmanız yeterli.

L- Merhaba, bu sene bütün dünyada Star Wars'ın 30'uncu yılı kutlanıyor, bu kutlamalar ülkemizde nasıl gerçekleşecek?
Kağan Atsüren- Ülkemiz bu sene bir ilke imza atacak ve bütün dünya ile birlikte Star Wars'ın 30'uncu yılını kutlayacağız. 8-9 Eylül'de Park Orman'da 2 günlük dopdolu bir festival bizi bekliyor. 22 Mayıs'ta Los Angeles, 15 Temmuz'da Londra'da gerçekleşecek festivalin son ayağı ülkemizde gerçekleşecek. Etkinliğe15.000 kişilik bir katılım bekliyoruz.

L- Festivalde neler olacak? Star Wars hayranlarını ne gibi sürprizler bekliyor?
KA- Öncelikle festivalin ilgi odağı olacağını düşündüğümüz bir sergimiz olacak, Jedbang Collectibles'ın katkılarıyla düzenlenecek "Jedi Arşivleri Sergisi"nin ikincisini çok daha büyük bir katılım ve 400'e yakın parçayla gerçekleştireceğiz. Sergimizde 220 m2 kapalı alanda 80'li yıllardan beri piyasaya çıkmış model, figür ve replika firmalarının bütün Star Wars ürünleri sergilenecek. Dünyada hiçbir yerde bir arada göremeyeceğinizi iddia ettiğimiz bir koleksiyon sergisi olacak, kaçırmamanızı öneririm. Bir diğer etkinliğimiz ise özel müzik gösterileri. Pop, rock ve blues alanında çalışmalar yapan gruplardan çok özel Star Wars yorumları dinleyeceğiz.

Bunun dışında 501st Türkiye üyeleri festival boyunca bizlerle olacak ve çeşitli aktiviteler düzenleyecekler. Ziyaretçiler için ödüllü masaüstü Star Wars oyunları turnuvası, maket ve kostüm yarışması gerçekleştirilecek. Fan filmleri ve özel belgesel gösterimleri, irili ufaklı oyun ve aktivitelerin dışında devamlı Star Wars müzikleri ile şenlenecek festival alanı Star Wars teması ile süslenecek. Türkiye'deki lisans sahibi firmaların açacakları standlarla fanlar festival süresince Star Wars ürünlerine daha uygun fiyatlarla ulaşabilecek. Star Wars sevenlerin unutamayacakları bir anı olması için gereken her şey yapılacak. Ayrıca Star Wars oyunseverleri için çok önemli ve sürpriz bir lansman da gerçekleşecek.

Bunların yanı sıra tabii ki en önemli mutluluğumuz Star Wars filmlerinde oynamış aktörlerin bizlerle bu festivalde olacak olması. Bir isim vermek isterdim ama sizleri biraz daha heyecanlandırmak adına şu anda susmayı tercih ediyorum :).

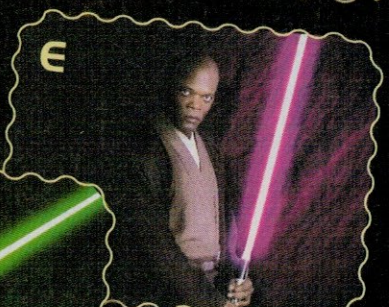
L- Fazla heyecan kalbe zarar, tek bir isim verseniz bari?
KA- Pıhhhhh Pıhhhhh Hayır Pıhhhhh Pıhhhh ;)

L- Teşekkür ederiz.

ÖDÜLLÜ STAR WARS SORUSU

Resimlerde görünen Jedi Ustaları'ndan hangisi Jedi Konsey'e üye olmamıştır?

Yanıtı biliyorsanız 18 Haziran'a kadar yarisma@level.com.tr adresine ad-soyad ve adresinizi de ekleyerek bir e-mail atın. Doğru cevabı veren okurlarımızdan biri Master Replicas Mace Windu Force Fx Lightsaber kazanacak. Güç sizinle olsun!



MORI NI AWASARU

Tüm sesler kesildiğinde o müziği dinledim. Karanlığı gördüğümde o müziğe sığındım. Anlattığı hikayeyi anlamaya çalıştım. Sevgiyi, aşkı mı anlatıyordu? Özgürlüğün, insanlığın ne demek olduğunu mu göstermek istiyordu? Umutsuzluktan, yaşam döngüsünden, farktan, renklerden, azmin ve hedefin ne kadar önemli olduğundan mı bahsediyordu yoksa? Gözlerimi bir kez daha kapattım. Sadece onu dinledim. Bana anlatmak istediğini, vermek istediği duyguları işitmeye çalıştım.

Agito'nun hikayesiydi; Tula'nın rüyasıydı kafamda canlanan.

Yıkımla karşılaşmış bir dünya ve buna rağmen yaşamını sürdürmeye çalışan insanoğlu... Metal yığını bir görüntü mü? Hayır, aksine insanlar ormanın kıyısında yaşıyor. Yemyeşil, birbirine kenetlenmiş, yabancılara karşı saldırgan, dev bir orman. Kendisini insanlardan koruyor; bir zamanlar ona saygısızlık etmiş organizmaları istemiyor eşiğinde. Kendi koruyucularını da seçmiş zaten. Ormanla iç içe yaşayan kız kardeşler ve mistik bir kabile varlığını sürdürüyor kucağında. Su her zamanki gibi yine büyük bir sorun. Orman insanoğluna suyu sağlıyor ama insanlar kurallarını çiğnediğinde hiç gözlerinin yaşına bakmadan bu kaynaktan onları mahrum etmeyi de biliyor.

Hem bağışlayıcı, hem de ceza vermekten çekinmeyen orman öylesine büyük bir güç de barındırıyor ki içinde, kendisiyle savaşanlara karşı savunmasını geliştirmek için, seçtiği insanlara insanüstü güçler de aşılayabiliyor. Agito'nun babası bu gücü gereğinden fazla kullanmış ve orman tarafından sonsuza dek hapsedilmiş bir insan. Ormanın gücünü almış bu insanlara *"Gin-iro no kami no hito"*, yani "gümüş saçlı insanlar" deniyor.

Orman ile ormana savaş açan bir şehir arasında, tampon bir bölgede yaşayan Agito'nun hayatı, geçmişten gelen bir insanla birlikte değişiyor. Tula adındaki bu insan, barındırdığı gizemle bir anda ormanın da, ormanın düşmanı olan uygarlığın da ilgi odağı oluyor. Peki Agito ile Tula'nın arkadaşlığı, Agito'nun onu kurtarmasından dolayı bir minnet borcundan mı kaynaklanıyor..? Belki de. Belki de bundan çok ötesi söz konusu... Kararsızlık veya geçmişe duyulan özlem. Hangi dürtü Tula'yı verdiği kararda yönlendiriyor, bundan hiçbir zaman emin olamayacağız sanırım. Agito'yu bir aydınlanmaya sürükleyen, mutlak gücü elde etmeye iten, kadere karşı gelmeye zorlayan nedenleri bilemeyeceğiz. Ormanın gücü ile beslenmesinin ardındaki nedenleri sadece Tula'ya karşı duyduğu sevgi ile bağdaştırmanın doğruluğundan hep şüphe edeceğiz.

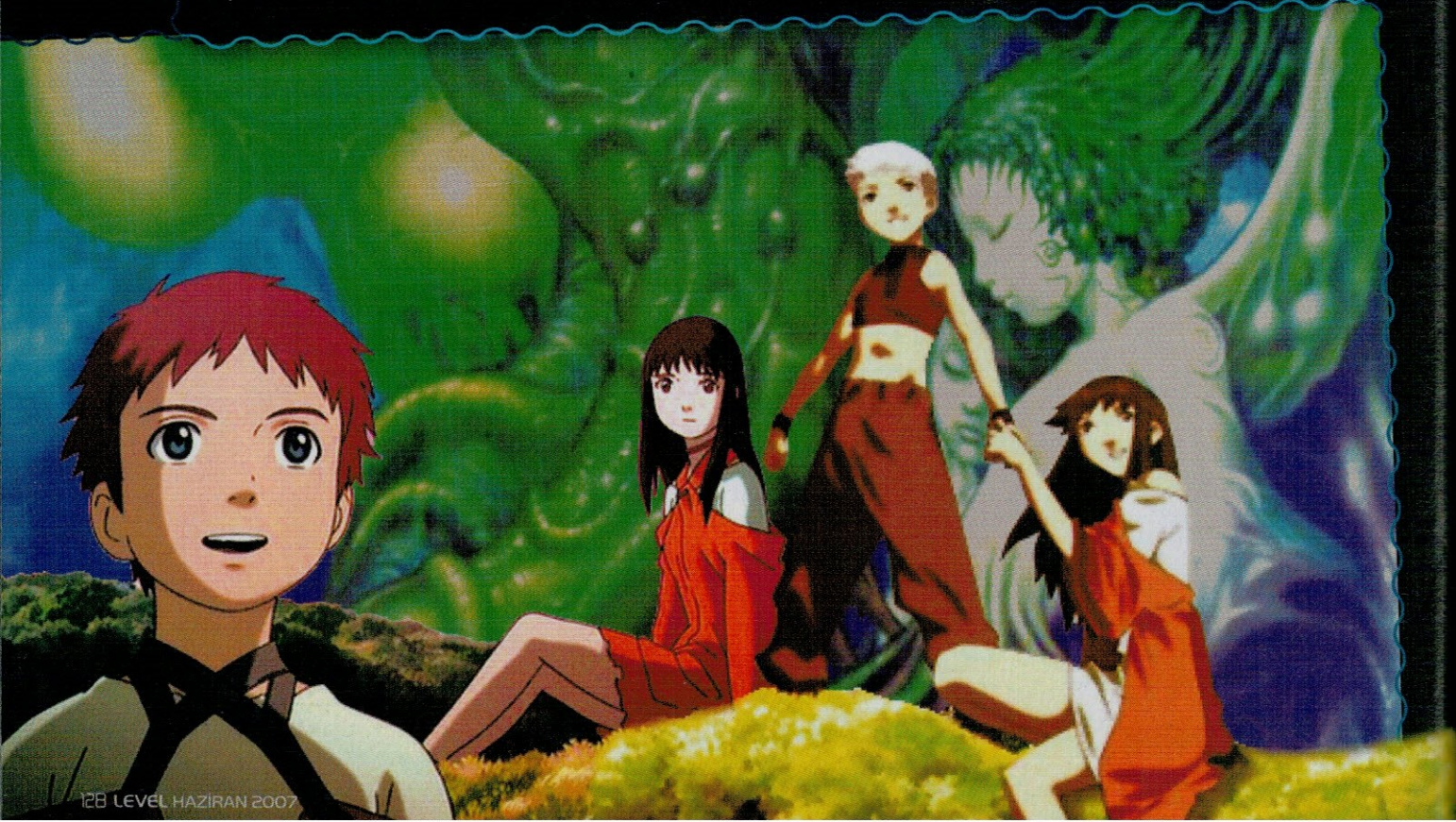
Bir zamanların mutlu hikayelerini hatırlıyorum şimdi. Kırlarda koşan çocuklar; tek dertleri arkadaşlarıyla olan sorunları veya ailelerindeki sıradan problemlerdi. Dünyayı tehdit eden güçler oldu, robotlar indi yeryüzüne, bunlara karşı robotlar geliştirdi insanoğlu. Vampirler dünyayı istila etti, garip yaratıklar, garip güçlere sahip insanlar gördük zaman zaman. Hepsinin neticesinde eğlendik ama değil mi?

Peki neden yukarıdaki hikayeyi izledikten, yaşadıktan sonra derin düşüncelere daldım gittim? Neden aynı *Pale Cocoon*'da olduğu gibi geleceğin hüzünlü tablosu karşısında bir kez daha içimdeki sıkıntı tüm beynime yayıldı?

"Mutasyona uğramış bir ormana karşı savaşan bir şehir ve bu savaşın ortasında kalan bir halkın basit bir hikayesi" değildi anlatılanlar. Doğaüstü güçler kazanan insanların, teknolojinin savaşı da değildi. Geçmişteki bir hatayı düzeltmeye çalışan bir kızın çabası olduğunu da düşünmüyorum. Agito ile Tula'nın aşkı ve Agito'nun Tula'ya karşı hislerinin yarattığı bir senaryo diyebilirim belki ama gösterilmek istenen yine de tam anlamıyla bu değildi.

"Agito, sen ormanla insanları birleştireceksin" sözü her şeyi anlatmaya yetiyordu oysa ki. Su bulmak için çırpınan insanlar, ormanı düşman olarak gören bir halk, tüm olanlara rağmen bir umut olarak beliren bir insan... Basit bir hikayenin ardında yatan "günümüzün gerçeği", ancak bu kadar iyi resmedilebilirdi.

Gin-iro no kami no Agito: Herkesin izlemesi gereken, mükemmel bir sanat eseri... ***-Tuna Şentuna***



KAMPÜS

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ BEYAZIT KAMPÜSÜ

Enfes bir giriş kapısı, kocaman fakat çok temiz olmayan bir bahçesi, harika manzarası ve tarihi Beyazıt Kulesi'yle İ.Ü. Beyazıt Ana Kampüsü bir öğrenci için keyifli bir yer olarak görülebilir. Kocaman ve tarihi binalarına rağmen siyasi olayların çokluğu yüzünden annem okula gittiğim her gün arkamdan dua ederdi. Sosyal etkinlikleri sayılı olan kampüsün dışarıda bulunan İletişim, Yabancı Diller ve Eczacılık bölümleri ise tam tersine yaşanacak yerlerdir. Okulumu sevmeme karşın siyasi olaylar ve gruplar yüzünden hiç rahat edememiştim. Gene de başta Feryal Orhon Basık olmak üzere birçok hocamın fedakar çalışmalarını hala unutamam. - **Burak**

ANKARA ÜNİVERSİTESİ DİL VE TARİH COĞRAFYA FAKÜLTESİ

Ankara Üniversitesi'nin fakülte olarak kurulan ilk yükseköğretim kurumu olan Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Atatürk'ün adını koyduğu ve özel bir görev yüklediği bir bilim merkezidir. Fakülte, Sümerce ve Hititçeden Latince ve Yunancaya, antik doğu ve batı dilleri yanında modern diller ile coğrafya, felsefe, psikoloji, sosyoloji, antropoloji gibi çeşitli sosyal bilimlerin farklı alanlarında eğitim veren bir bilim kurumudur. Fakültede hem temel kaynaklara inen, hem de çağdaş dünyaya ayak uydurmayı hedefleyen 18 bölüm ve 71 anabilim dalı mevcuttur. Bunlardan 17 bölüm ve 65 anabilim dalında eğitim öğretim yapılmaktadır. -**Faruk**

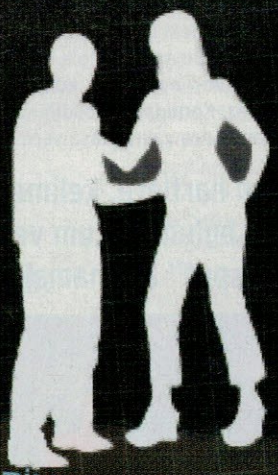
BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ

"Eşek bağlasan kendiliğinden mezun olur." Okulum hakkındaki bu dedikodu gerçekdışı olsa da, mezun olmadan, mezun olmaya çalışmadan en mutlu olunabilecek okul olarak tanımlayabilirim Boğaziçi'ni. Bebek üstünde, denize nazır, çayır çimen içinde bir kampüstür Boğaziçi Üniversitesi Güney Kampüsü. "Fabrika bozması" Kuzey Kampüs ve "daimi inşaat alanı" Hisarüstü Kampüsü bir halta benzemez ama Güney Kampüs, her türlü havada eşsiz bir mekandır. Eski taş binalarda ders, Orta Kantin'de siyaset, Çarşı Kantin'de "piyasa" yaparsınız. YÖK'ün kollarının yetmediği, yetişmek için ana medyayı kullandığı özgür ortamı, özgürlükçü akademisyenleri ve her tipten öğrencisiyle, güzel okuldur Boğaziçi. Beklerim. -**Mehmet**

TAŞKIŞLA

Kocaman, her şeyiyle insanı çağıran ve bir kez eline geçirdi mi asla bırakmayan bir binadır Taşkışla. Bu yüzden kolay kolay mezun olmaz, olsanız da master'dı doktoraydı derken 40'ınıza kadar bir şekilde merdivenlerini aşındırmaya devam edersiniz. Orta bahçesindeki ıhlamur ağaçları, aslanlı havuzun sonbahardaki yaprak manzarası, her şeyi kuşatan dört kulesi, hiç bitmeyen restorasyon çalışmaları ve buna rağmen direnen bin yıllık gıcırtısı ile bu okul hem kabus hem rüya gibidir. Sınavı kazandıktan sonra, kayıt yaptırmak için kapısından gireceğiniz güne kadar İTÜ Mimarlık Fakültesi'nde okuyacağınızı sanırsınız ama bu bir yanılsamadır sadece. Taşkışla, İTÜ Mimarlık'tan daha fazlasıdır... -**Serpil**

BİLKENT ÜNİVERSİTESİ



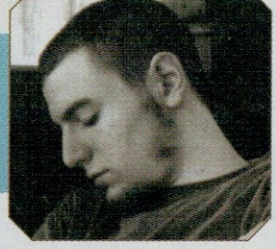
Bilkent denilince akla birbirinden havalı arabalar ve zenginliğin sosyeteyle buluştuğu bir görüntü gelse de, işin aslı bundan biraz daha farklı. Bir kere çok iyi bir eğitim alacağınızdan emin olabilirsiniz. Eğleneceğinizden emin olabilirsiniz ve bahar aylarında kampüse şöyle bir baktığınızda, "vay be, iyi ki buradayım" diyeceğinizden de emin olabilirsiniz. Bölümümün muhteşem "kazık" olması vesilesiyle ben Bilkent'in çok tadını çıkartamadım ama biraz bilinçli, biraz planlı hareket edince Bilkent'in sunduğu olanakların tadını çıkartmamanıza imkan yok. Dolayısıyla tercihleriniz arasında mutlaka Bilkent'in bir bölümü olmalı diyor ve Ferrari'me atlayıp bir Bilkent turu yapmak üzere huzurunuzdan ayrılıyorum. -**Tuna**

ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ GÖRÜKLE KAMPÜSÜ

Yaylaması çimenlikleri, balta girmemiş (!?) ormanları, Stonage'in minyatürü toplanma alanı, amfi-tiyatrosu, çok sayıda ve çeşitli tarzlara hitap eden kafeleriyle UÜ Görükle Kampüsü bir çok ihtiyacınızla yakınen ilgilenmek için sizi bekliyor. Kimya bölümünün zorluğundan mı yoksa sadece şenlik zamanı değil, 365 gün üst seviye aksiyona sahip olan kampüsün havasından mıdır nedir okulum 6 yıl sürmüştü. Kısacası "çok çalışiym okulu 3.5 yılda bitiriym" diyenler için de ,"aman canım bak Erce'nin de 6 yıl sürmüş" diyenler için de yaşanmaya değer bir üniversite hayatı vaat ediyor UÜ kampüsü. -**Erce**

SERBEST ÇAĞRIŞIM

FIRAT AKYILDIZ firat@level.com.tr



62'DEN TAVŞAN

Çalışmalarıma rağmen halen yanıtını bulamadığım birçok soru var şu hayat adını verdiğimiz, tanımlanamayan kurumda. Hayır, maksadım ünlü şair Rafet El Roman gibi, "Şu hayatta neler oluyor?!" gibi beş ya da sekiz "u"dan oluşan bir "Şu" kelimesiyle başlayan ve şaşkınlık kaygısı içeren bir soru sormak değil; yalnızca anlam yüklemekte zorlandığım bazı şeyler var. Amacım her şeye bir anlam yüklemek ya da önümüzdeki maçlara bakmak değil elbette. Bu amaçla yola çıksam da dahil olduğum "insanoğlu" kümesi buna izin vermez. Konudan olabildiğince koptuktan sonra yazıyı başa sarmak isterim: Yanıtını bulamadığım soru şu: Ali'nin yaşı 27 ve Ayşe ile Ahmet'in yaşının toplamı Ali'nin yaşının iki katı ise Veli'nin yaşı kaçtır? Ciddiyim. Yalnızca, bu soruyu kendi çıkarlarım adına kullanarak farklı bir noktaya varmak istiyorum. Varmak istediğim nokta, matematik; sayılar, toplama, çıkarma, asal sayılar, kümeler, integral, muhasebe... Anlamıyorum. Anlamak istemiyorum ya da... Benim Ali ya da Veli ile ne gibi bir problemim olabilir ki? Ya da Veli'nin yaşı beni neden ilgilendirsin? Bu konuda bir fikre sahip olmazsam hayatım sekteye uğrar mı? Daha da kötüsü, neden Ali'nin yaşının tanımlaması Ayşe ile Ahmet gibi başıboş, eski ilkokul kitaplarında "çöp adamlar"la ifade edilen iki değişkene bağlıdır? Ya da bu tanımlamaya gerek var mıdır? Bir insan kendisini rakamlarla, sayılarla ifade edebilir mi? Ya da rakamlar, sayılar bir insanı ifade edebilir mi? Hiç sanmıyorum...

Araya sayılar girsin ya da girmesin; benim için fark etmiyor. Ben her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum ve sayıların uzay boşluğunda gereksiz yer kapladığını düşünüyorum. Hatta sayılar bir kararla piyasadan toplatılırsa sayıların boşalttığı alanda çift kale maç dahi yapılabilir. Ya da bu alan dünyanın çevresini beş defa dolaşabilir. Bu arada da ben de her şeyi harflerle ifade etme şansı yakalamış olurum ve hocamı mahçup etmem. İşin iyi yanı; hangi bölgede oynadığım da hiç fark etmez. Bu isteğim, her isteğin çıkış noktası gibi son derece kişisel elbette. Ben de en az sizin kadar egoistim; en az sizin kadar yemeğimi kimseyle paylaşmak istemiyor ve yine en az sizin kadar, bir şey istediğimde bunu yalnızca kendim için istiyorum. Evet, iyilik yaptığım durumlarda da bunu yalnızca kendim için yapıyorum. Hayır, benden farklı değilsiniz. Siz de bir iyilik yaptığınızda bunu benim için yapmıyorsunuz; kendinizi kandırmayın. Bunu isteseniz de yapamazsınız zaten. Zira yapay zekanız önceki versiyonunuza oranla oldukça geliştirilmiş.

"Her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum" gibi bir açıklamada bulunmuştum ve bunu yalnızca yazı bittikten sonra "ara spot" aramamak için yazmıştım.

Bakın, egoist tavrımı sürdürüyor ve konuyu sürekli olarak kendime çekmeye çalışıyorum. Ama merak etmeyin; sizin için de bir şeyler hazırladım. En azından konuyu başladığım noktaya bağlamayı planlıyorum. Geçen paragrafta "Her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum" gibi bir açıklamada bulunmuştum ve itiraf etmek gerekirse bunu yalnızca yazı bittikten sonra "ara spot" aramamak için yazmıştım. Neyse ki, bir gün işime yarar diye, TRT'nin eskiden reklam aralarında kullandığı geçişlerden birini konuyu bağlamak adına saklıyordum. Yıllardır bu anı beklemiyordum belki ama bu "çamaşır makinesivari" geçiş efektinin çok işe yaradığını söylemeden edemeyeceğim.

Bu tip bir soru okuduğumda aklım sorunun cevabına değil; Ali'nin, Veli'nin ya da Ayşe'nin yaşadıklarına, o anki ruh hallerine gidiyor bir anda. Ali böylesine adi bir soruya alet olmak istemiş midir sizce? Ayşe, Ali'yle aynı karede görüntülenmekten rahatsız mıdır? Ahmet sanatıyla değil, bu soruyla anılmaktan mutlu mudur? Haydi bunları geçtim; ben kendi başlarına kullanıldıklarında hiçbir şey ifade etmeyen ancak bir matematik sorusuyla anlam kazanan bu karakterlerle muhatap olmak zorunda mıydım? Aynı şey havuz işçileri için de geçerli ne yazık ki. Eğer bir havuz problemi sormak istiyorsanız tek yapmanıza gereken musluğu açık bırakıp gitmek, değil mi? Nasıl olsa su faturasını siz ödemiyorsunuz. Ayrıca, havuzda çalışan işçileri hiçbir güvence olmadan çalıştırdığınız yetmiyormuş gibi bir de onların hayatlarını riske atıyorsunuz.

Egoistim. Hem de fazlasıyla... Bu yüzden yazının başından bu yana dergiyi dağıta dağıta yazıyorum yazımı, aynı Kurabiye Canavarı'nın kurabiyeleri çevreye saçtığı gibi. İşin kötüsü, konuyu toplamadan ve herhangi bir yere bağlamadan kaçıyorum. Zira geçiş efektim bozulmuş; çalışmıyor.

EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr

GEÇMİŞTEN GELEN SİLAHLAR

Hepimiz, ister strateji ister rol yapma oyunu olsun, tüm oyunlarda birtakım silahlar kullanıyoruz veya bu silahları yönetiyoruz. Peki hiç gerçek hayatta bu silahların nasıl yapıldığını merak ettiniz mi? Ya da neden okçular hafif zırh giyer de şövalyeler en ağır zırhları kuşanır? Bu zırhların özellikleri nedir? Hangi silah aslında ne işe yarar? Warhammer 40.000 gibi oyunlardaki tanklar hangi silahlardan esinlenerek yaratılmıştır? Neden Müslümanların ve Haçlıların silahları farklıdır? Gladyatörler kimdir? Tipleri kaça ayrılır? Taktik ve strateji arasındaki fark nedir?

Zırha çarpan mermiler tankta minik metal parçalarının uçuşmasına sebep oluyordu. Bu yüzden askerler deri kıyafetler giyiyor ve yüzlerini zincir zırhlarla koruyorlardı.

BENİM OKÇULARIM HAFİF GİYER

Neden asiller ve krallar plaka zırh giyerken garibanokçular bu korumadan yoksundur? Bunun birkaç cevabı var. Birincisi okçular ön saflarda savaşan askerler olmadığından yüksek bir korumaya ihtiyaçları yoktur. Yüksek kalkanlarla ya da hareketli duvarlarla rahatlıkla korunabilirler. Hızlı ok atmaları gerektiğinden rahat hareket edebilmeleri önemlidir. Ayrıca ağır zırh genelde bir statü göstergesi de olduğundan ve okçular da sıradan askerlerden oluştuğundan bu korumadan yoksundur. Ama ülkeden ülkeye ve hatta ordudan orduya değişen üniformalarda ufak farklılıklar olabilir.

Plaka zırhın ikinci farkı ise kullananın hareketlerini zorlaştırmasıdır. Parça parça olduğundan ağırlık taşıması kolay olmasına karşın gene de ağır olduğu tartışılmazdır. Kullanana büyük bir koruma sağlayan bu zırhların çeşitli versiyonları vardır. Fakat ne olursa olsun hepsinde mevsim şartlarına göre bir ısınma veya soğuma problemi vardır. Kışın soğuktan donarken yazın ter içerisinde yüzebilirsiniz. Bunun için zırh bir alt giysiyle giyilirdi. Böyle büyük bir çelik kabuğun içerisindeki ikinci problem ise çiş sorunuydu. Bunun için zırhların önünde bir oyuk bırakılır veya bu oyuk güvenlik nedeniyle deri bir kemerle açılıp kapatılabilen bir kapakçıkla örtülürdü. Yani anlayacağınız sizin o Medieval Total War'daki şanlı şövalyeleriniz aslında oldukça zor şartlar altında savaşıyorlardı.

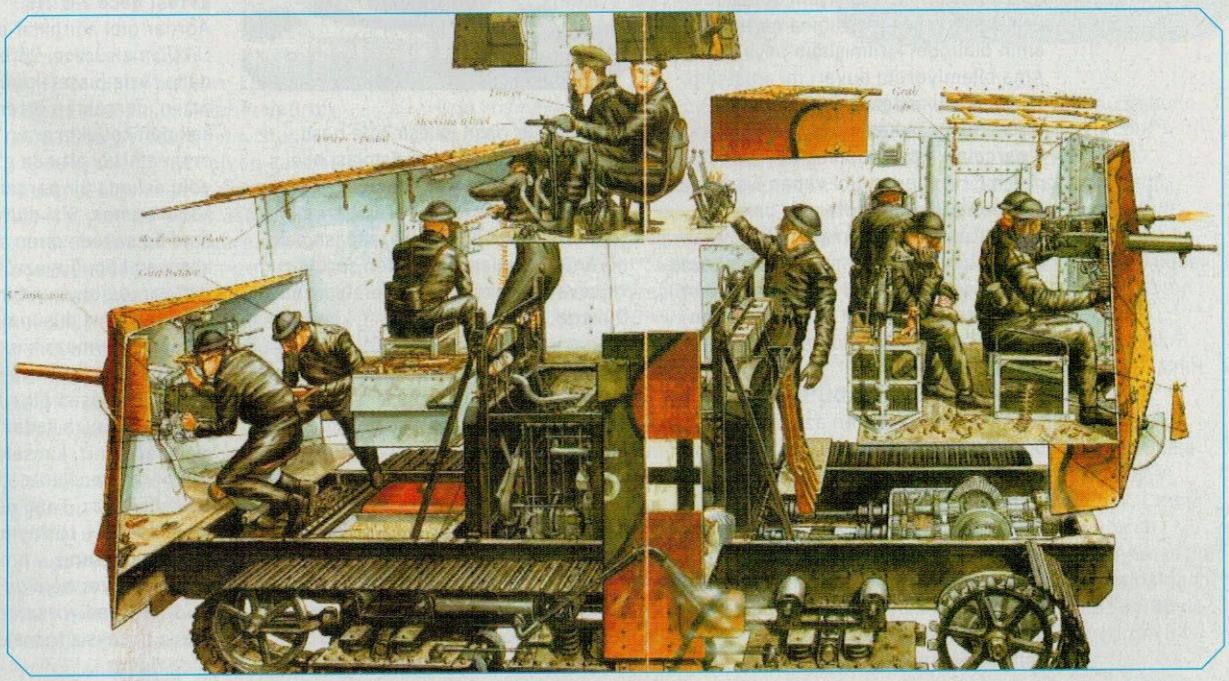
ROMA'NIN GLADYATÖRLERİ

Şu Gladyatör filminde bir bölümünü gördüğünüz zavallı adamlar aslında gayet planlı bir gösterinin birer parçasıydı. Gladyatör dövüşlerinde ölüm istenmeyen bir şeydi çünkü iyi yetişmiş bir gladyatörü kaybetmek ciddi bir maliyetti. Hatta bu adamlar birer kahraman haline gelebilir ve geceleri asil hanımların yatak odalarını ziyaret ederlerdi. İsimleri Latince kılıç anlamına gelen "Gladius"tan gelmeydi. 17 farklı tipte olan bu gladyatörlerin hangisinin genellikle hangi tiple karşılaşacağı belliydi. Tabii ki en çok tapındıkları tanrı da savaş tanrısı Mars ve savaşın inceliklerini bildiğine inandıkları Athena'ydı.

HER TARAFINDAN SILAH FIŞKIRAN TANKLARIM

Warhammer oynarken savaşa en önde sürdüğümüz o kan kırmızısı tanklarımız tasarlanırken hiç şüphesiz 1. Dünya Savaşı'ndaki Alman A7V ve İngiliz MK IV tanklarından esinlenilmişti. Tankın savaş alanlarında ilk görüldüğü tarih olan 1918'de A7V'lerden 20 adet üretilmiş ve Almanların tek tank üretimi de bu olmuştu. Üç A7V ve Üç MKIV, Villers Bretonneux'ta karşı karşıya gelmişti. Aslında piyadeye karşı üretilen bu tanklar tamamen saldırıya yönelik tasarlanmışlardı. Fakat bu ilk karşılaşmadan sonra savunmanın ve zırh delici mermilerin önemi düşünülmeye başlanmıştı. 1917'de ilk defa cepheye sürülen İngiliz tankları Almanlarda paniğe yol açmıştı. Makineli tüfeğin icadıyla birleşen savaş alanının yeni atlılarına karşı herhangi bir zırhlı koruma olmadan ayakta durulamayacağı gün gibi aşikardı.

Özetle bizim piksel askerlerimiz aslında yukarıda ucunu gösterebildiğim bir buz dağının su üstünde kalan kısmı.



OYUNGEZER

SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr

ÖZÜN İFLASI, KABUĞUN ZAFERİ

Bir tek hücreyle başlıyor her şey... Tek gözlü zigotların koca koca insanlara dönüşmesi, izlediğim milyon tane belgesele rağmen bana hâlâ çok şaşırtıcı geliyor. Ama gecenin şu dakikasında bundan daha şaşırtıcı gelen bir şey var: Dokuz ayda çatısı tamamlanan, yıllar boyunca da iyice sağlamlaşan bu kalın zırhın altındaki kırılganlık... Sağlamlığı umursamazlıkla tartan postmodern ölçü birimlerinin dışlanabildiği anlarda ortaya saçılan paramparça olmuş bedenlerin, dışarından nasıl olup da tek parça görünebildiğine şaşıyorum bu gece...

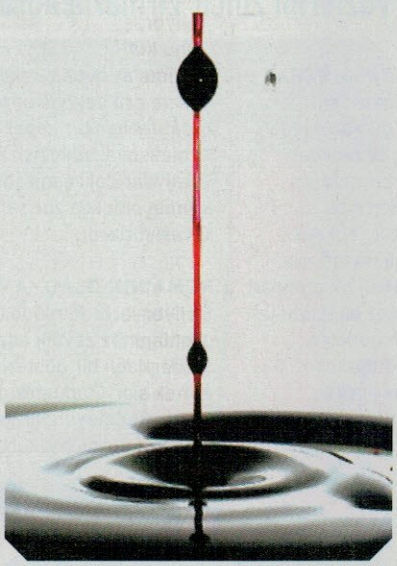
Her defasında bir parçamıza el koyup, sonra o sakat halimizle yeniden hayata sekmemize izin veren, hiçbir şey olmamış gibi yaşamaya devam etmeye zorlayan acımasız bir taş yığını işte. Bu gece, o duvardan sekmenin dehşetiyle ve ondan arta kalan parçaları bir arada tutma çabasıyla yaşayan, yaşamaya çalışan insanların mucizesi ilgilendiriyor beni. Sahi, kırık dökük ruhlar tek parça bir bedende nasıl yaşarlar? Her hamlesinde tenine bir cam kırığı saplanan, coşkuda da hüzünde de canı yanan bir insan nasıl yaşar? Hiçbir el'in ulaşamayacağı kadar derin yerlerinden

Sahi, içimizde böyle kırılgan bir öz saklarken nasıl oluyor da havayla temas eden yerlerimizden hoyratlık fışkırıyor? Bir çeşit oksitlenme mi bu, nasırlaşma mı, yoksa varoluşumuza karşı bir tepki mi?

Densiz yakınmalarımızdan, sonsuz şikâyetlerimizden, ertesi güne kadar unutulacak ve yerine yenisi illa ki bulunacak dertlerimizden bahsetmiyorum. Her tosladığımızda şekli değişen ama aslında hep aynı yerde sallanıp duran, görüntüsü değişse de mevcudiyeti hep aynı olan bir kum torbasından farksız, gerçekte acıtmayan çarpık mutsuzluklarımız umurumda değil. En azından şu anda değil. Bu gece, kum torbalarının tüm hükmünü ve önemini ortadan kaldıran demirden duvarların ve o acımasız duvarda bıraktığı parçalarını toplamaya çalışırken daha da kırılıp dökülen insanların derdindeyim. Bir arkadaşımın gözlerinde, daha bu akşam gördüğüm ve tamirinin imkânsızlığına neredeyse emin olduğum kırılmışlığın peşindeyim... Ama bilemiyorum duvarı mı anlatsam, ona çarpanı mı, çarpışma anını mı, yoksa duvarda kalan parçaları mı ya da o parçaları kazımadan da hayata tek parça devam eder gibi yapan kısmımızı mı? Bunların hepsini tek bir bakışta gördükten sonra yazmak, çoğu zaman olduğu gibi yine anlamsız belki de. Ama yazmak, susmanın iyi bir dostu ve ben ne zaman söyleyecek söz bulamasam kendimi yazarken buluyorum.

YÜREĞİNİN SÖKÜLDÜĞÜ YERE GİT

Herkesin hayatında en az bir kez uğradığı soğuk, sağlam, üstündeki kan lekelerinden başka hiçbir yaşanmışlığa ve insani ize yer vermeyen o duvarı anlatmayacağım. Korkunç kazalar, büyük hatalar, umulmadık hainlikler, asla başıma gelmez denen saçma ama dramatik hikâyeler hep bu duvar biçiminde çıkıyor karşımıza. Şanslıysak, belki sadece bir kez... Ya da defalarca.



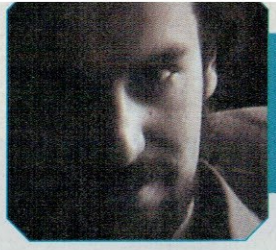
yara alanlar nasıl iyileşir? Ve nasıl olur da bu acıyı bir kan damlası bile sızdırmadan tüm dünyanın gözlerinden kaçırmayı başarırlar? Paramparça bir şey nasıl olur da yekpare, sapasağlam görünür? Bunları gerçekten soruyorum ve cevabını gerçekten veremiyorum. Duvarla tanışmış her insanın kendi başına yarattığı ama asla CV'sine eklemek istemeyeceği, büyük bir başarı bu, içten içe utançla anılsa da. Bugün bir arkadaşımın gözlerinde, o duvarda kaybettiklerini gördüm. Güven duygusunu, samimiyete inancını, kendisine ait basit ama çok anlamlı mutluluk formülünü çalmıştı duvar ondan. Tesadüfen sorduğum bir soru olmasa onu herkesin gözleriyle, herkesin algısıyla görmeye devam edecektim; ne mutsuzluğunu, ne bin parçaya bölünmüş ruhunu ne de her parçayı tek tek sivrilten çaresizliği fark edemeyecektim. Çünkü deminden beri bahsettiğim o mucizevi başarısı sayesinde hiçbir şey göstermeyecekti, göstermemeye devam edecekti. Şans eseri ağzımdan çıkan bir tek soru, binlerce taze yara arasından bir tekinden sızan tek damla kan... Görüverdim. Sargıların yavaş yavaş çözülüşünü, alttan çıkan yaraların artık bakan her göz tarafından görülebilecek acısını, üzülerek ve hayranlık duyarak izledim. İnsanların aslında Anka Kuşu gibi olduğunu düşünerek ama küllerimizden dirilmenin bizi yeniden doğmaya değil yok olmaya yaklaştırdığını fark ederek izledim. Bir kez daha neyden mamul olduğumuzu hatırladım ve birbirimizi hırpalarken bu kırılgan özü hiç umursamayışımıza hayret ettim. Sahi, içimizde böyle kırılgan bir öz saklarken nasıl oluyor da havayla temas eden yerlerimizden hoyratlık fışkırıyor? Bir çeşit oksitlenme mi bu, nasırlaşma mı, yoksa varoluşumuza karşı bir tepki mi?

Bu gece elimdeki tek bir cevaba karşı bir milyon kadar sorum var ve yanıt hakkımı hangisi için kullanacağımı bilemiyorum... Tüm soruları tek bir soru işareti parantezine alıp, Marx'tan öğrendiğim ve hayatımın şu noktasına kadar daha açıklayıcı ve daha doğru olanını bulamadığım o tek cümleyle selamlıyorum sabahı: "Katı olan her şey buharlaşıyor."

* * *

Ertesi gece / 01:11

Ağrılar gibi ağırlıklar da, kafayı taktığınız sürece, varolduğundan daha fazla hissettiriyor kendini. Ruhu örten, gerçekten örten, gizleyen, sakınan kabukla arayı iyi tutmanın, onun ağırlığı altında ezilmemenin tek yolu aslında bir parçanız olduğunu kabullenmek. Sizi dünyadan ayıran ama bu sayede onun sivri köşelerinden koruyan kabuğunuzu, tıpkı kolunuz gibi varoluşunuzun bir parçası olarak kabul eder ve düşünmezseniz ağırlık falan da duymazsınız. Ha belki sonunda eciş bücüş, korkak ve gün ışığında gözleri kamaşan bir ruhunuz olur ama nasılsa sonsuza kadar bir zırhın içine gizleyeceğiniz, kimselerin görmesine izin vermeyeceğiniz için bunun bir önemi kalmaz. Tabii günün birinde o lanetli duvara toslayıp kabuğunuzu parçalamazsanız... Ama hem ondan vazgeçemiyor hem de ağırlığını her dakika hissediyorsanız, huzursuzluğun uçsuz bucaksız topraklarına hoşgeldiniz...



CESUR YENİ DÜNYA

TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr

ÖMRÜMÜN EN ZOR OYUNU

Tam etkinlik alanının ortasındayım. Intel GameX'in başlamasına sadece 12 saat var. Mekânın içinde sistem adminlerinden marangozuna 200 kişi birden çalışıyor. Telsizden sürekli çağrı geliyor, telefon hiç susmuyor, çevremde sürekli birileri... Herkes bir şeyler soruyor. Bunu nereye kuralım, bunu nereye asalım, siteye haber girelim mi, acıktım bize ne alıcan, biz gidelim mi artık, bizim stant daha büyük olmayacak mıydı, bu masaları ne zaman değiştireceğiz. Hepsine yetişmek zorundayım ama hemen tuvalete gitmezsem de altıma

Hızla koşmaya başlıyorum mekânın bir ucundan diğerine, yolda on kişi on şey soruyor. Hepsine aynı şeyi söylüyorum "Acil bir durum var, beş dakikaya geliyorum".

yapabilirim. Abi Laser Tag'lar ne oldu? Eyvah diyorum Laser Tag'lar, en son İngiliz gümrüğü ikinci gönderiyi tutmuştu silah olduğu gerekçesiyle. Bilgisayara doğru koşuyorum, yolda Damla durduruyor beni "Tuğbek HP'den aradılar bilgisayarlardan 20'si gümrükte takılmış, gelmeyecekmiş". Lanet olsun Gümrükler 2 - Intel GameX 0. O yirmi masayı çıkarın o zaman oradan diyip maillerime gidiyorum. Haber güzel; İngilizler serbest bırakmış bizim Laser Tag'ları sabaha memlekete ulaşırmış. Durumu 2-1 yaptık neyse ki. TNT'nin sitesinden aldığım ilk cihazlara bakıyorum, onlar hala Sofya'dalar. Bütün Avrupa'yı dolaştılar maşallah, buradan Kopenhag'a giderlerse şaşmam.

Tam o sırada Erden geliyor beraberinde tonlarca dijital baskı ve kalabalık bir ekiple. "Intel'in baskılarını getirdik, NOD32 de bir saate gelir. Standı kurdunuz değil mi?" diyor, kafamı mekânın soluna çeviriyorum uzay kafesin yerinde yeller esiyor. Telefona sarılıyorum dört beş kere çalıyor açılana kadar, "Alkan bizim stantlarda eksik var hala, Sami'yi bulur musun kursunlar bir an önce?" Erdene dönüyorum, "Hemen kurduruyorum, siz Intel'leri asmaya başlayın". Otuz altı saattir kesintisiz çalışıyoruz ama hala o kadar çok eksik var ki!

Neyse sakin olmalıyım. Her işi sırayla yapmalı, öncelikle iki saattir bekleyen tuvalet ziyareti. Daha üç adım atmadan Berkant durduruyor beni "Abi Kingston'ın Trivia oyununda sorun var". Nasıl olur! Bilgisayara dönüyoruz oyunu kurcalıyoruz, Falance ve Xaladin ile hızlı bir toplantı, plan program en uygun çözümler konuşuluyor. Tamam, şimdi tek yapmam gereken mekânı boydan boya geçip üst kata çıkmak ve tuvalete gitmek. Daha beş adım atıyorum telsizden çağrı geliyor "Tuğbek Kendo standında gösteri yapacak arkadaşlar geldi". Tamam, tuvalet bir 15 dakika daha bekleyebilir.

Kendo standında işi bitiyor tam ama HP'nin afişleri geliyor. HP'ye nerelere asacaklarını gösteriyorum, bu arada kamyonla dağıtılacak Level'lar geliyor. Allahım bir kamyon dolusu Level'ı nereye doldurabiliriz ki? Buluyoruz ona da bir yer. Bu arada stantçılar geliyor, şuraya onu kurun, buraya bunu kurun, acele edin. Gelmeyin üstüme artık işemeliyim ben de. Ama ses ve projeksiyon geliyor. Hadi onu da kuralım, bu da ne bizim istediğimiz projeksiyon değil ki bu! Bizimki iki misliydi bunun. Acil toplantı hemen. Bu sahneyi nasıl adam ederiz, boşlukları kapatın duvar çekin, dijital baskı yapın, sahne daraldı, hakemler buraya yeni masa düzeni çıkaralım... Özberk geliyor koşarak "Abi Asus'un makineler klonlanmamış". Ne demek klonlanmamış Özberk, nasıl klonlanmaz! "Bizim örnek sistemler yok, Windows kurup yollamışlar". Çığlık atmak istiyorum. Sabaha kadar 40 bilgisayara 8 tane oyunu nasıl kurarız? Herkesi toplayın, hepsine bir set oyun verin, bütün işleri bırakıp oyun kurun.

Hızla koşmaya başlıyorum mekânın bir ucundan diğerine, yolda on kişi on şey soruyor. Hepsine aynı şeyi söylüyorum "Acil bir durum var, beş dakikaya geliyorum". Koşa koşa çıkıyorum merdivenlerden, merdivenin başında Aykan yakalıyor beni "Tuğbek, Asus'un masaları geldi, değiştirebilirsiniz masaları". Hoppala... Bir yandan oyun kurarken bir yandan masa nasıl değişir? Tamam, abi yollayın masaları aşağıya, hemen geliyorum. Koşa koşa giriyorum tuvalete ilk pisuvara doğru. Bir yanım tuvaletlerden birine kapanıp sabah kadar çıkmamak istiyor. Bu etkinlik yüzünden bilgisayarım patlamış, iki ay önce aldığım arabamı parçalamışım, Serpil günlerdir benden alamadığı yazıların paniğinde, iki haftadadır günde iki saat uyuyabiliyorum ancak ve önümde çözülmesi gereken yüzlerce sorun...

Ama bir yanım dayan diyor... Bugüne kadar oynadığın en zor oyun bu, oynadığın en büyük oyun. Evet, bir oyun bu, iş değil, etkinlik değil, organizasyon değil. Bu bir oyun ve ben bu oyunu kazanmak zorundayım. Tuvaletten çıkıyorum. Berkant Tuğbek, Berkant Tuğbek. "Dinliyorum". Oyun kurulumunu durdurun masaları değiştiricez. "Nasıl abi? Ne masası? Başladık oyunları kurmaya". Kaya'nın sesi duyuluyor telsizden "Abi bu masaları 10 kere değiştirdik, iki gündür uykusuz adamlar, nasıl masa taşıyacaklar". Doğru söylüyor, bir çözüm bulmalı. Damla Tuğbek, Damla Tuğbek. "Dinliyorum". Damlacım Burger King'i ara 40 tane büyük seçim Wooper menü söyle. "Ohaaaa dalga mı geçiyorsun?" Dediğimi yap sen, söyle kredi kartıyla ödicez. Başlıyorum alt kata doğru koşmaya...

inbox

LEVEL'DE GEÇEN AY - LVL 124

Level 124'ten Kane geçti. Tiberium Wars için detaylı bir inceleme ve strateji rehberi hazırlayan Level editörleri, Level Cup'ı da Tiberium Wars'a ayırarak derginin köşe bucağını Kane'e teslim ettiklerini ilan ediyorlardı. Ayrıntılı GTA 4 ilk bakışıyla hepimizin ağzını sulandıran Keşif Birliği, çevreye de duyarlı olduğunu göstererek takdir topladı. İncelemelerde Tiberium Wars dışında ortalığı kasıp kavuran bir oyun yoktu. Oblivion Shivering Isles, iyi bir genişleme paketinin nasıl olması gerektiğini cümle aleme gösterirken, Resistance: Fall of Men, konsollarda da iyi FPS'ler olabileceğini haykırıyordu. Virtua Tenis 3 (%84), Silent Hunter 4 ve The Fall: Last Days of Gaia, Level 124'ün diğer öne çıkan oyunları oldular. "PC'ye Gelen Konsol Devleri" dosya konusu, "PC'ler ölmez hüleynn"cileri yatıştırdı, Donanma bu duruma detaylı/karşılaştırmalı ekran kartı testiyle katkıda bulundu. Sinan'ın düğünü dergi içindeki hiziplesmeyi bir kez daha gün yüzüne çıkarttı. Düğüne gelmeyen 'baş muhalif' Kentel "saati yanlış biliyormuşum" yalanıyla (ya vallahi billahi-MK) kitleleri uyutmaya çalışırken, gelinin ayağına basmadan az önce bir konuşma yapan Akkol, "Hele balayından bir geleyim, Level'da temizliğe başlıyorum" şeklinde bir açıklama yaptı. Oysa bilmiyordu ki... Yazarlar 24-27 Mayıs'ta GameX'te buluşmak için okuyucularla sözleşirken, Level heyecanlı bir ayı daha geride bırakıyordu.

"Yetişin! Bunlar amatör ruhunu kaybediyor!" diye bizi Hayalet Avcıları'na şikayet etmek için: inbox@level.com.tr

Ofise ağır adımlarla mı girdim, şimdi anlatıcı beni ağır çekimle mi anlatıyor, bilmiyorum. Bildiğim, zihnimdeki sahnenin çok yavaş aktığı. Attığım ağır adımlar ya da ağırlaştırılmış adımlarım, beni ofisin ortasına götürdü. Zihnimdeki "bullet-in-time", saniyenin onda biri kadar bir sürede herkesi kesmemi sağladı. Serpil'e takıldı sonra gözüm. Ortamdaki tek kadın olmasının yarattığı farklılığı bir kenara koyalım, alışmıştı ne de olsa gözlerim. Başka bir şey vardı bugün. Kendisine baktığımı fark etti, kafasını kaldırırken gülümsedi, gülümsemesi dışarıdan gözükmedi. İçinden geçen gülümsemeleri fark ettiğimi fark ettiğim zaman anladım: Bugün, "o gün"dü. Heyecanımı gizlemeye çalıştım, bu çabam herkesin dikkatini çekti. Koruma içgüdüsüyle olacak, Tuğbek, "Ne oldu Mehmet, hayırdır?" diye sordu. Tuğbek'i seviyordum, benle benzer şekilde düşündüğünü sanıyordum. Ama ona güvenemezdim. "Statükoya karşı seni destekliyoruz Mehmet!" diye çığırmıştı çığırmasına bir toplantı sırasında ama büyük ihtimalle iyi niyetli bir dalga geçmeden fazlası değildi bu. Oysa Serpil'i biliyordum, o gerçekten benden yanaydı. Statüko onu da bezdirmişti, o da gerçek özgürlük istiyordu. Statükonun temsilcisi Sinan Akkol ise evlenme telaşı sırasında dergiyi Serpil'e emanet etmişti. Kendisi için hayırlı, statüko için felaket, devrim için mükemmel bir karar!

Cevap vermedim Tuğbek'e, başımı salladım belki kısaca. "Sinan balayına gitmiş" dedi Serpil neden sonra. Herkes "Ha? Ne güzel. İyi. Nereye gidiyorlardı?" gibi anlamsız şeyler söylerken, ben anlamıştım. İşareti vermişti işte Serpil. Ben tam bunu düşünürken, masasından kalktı aniden, bir sıçrayışta Sinan'ın boş duran koltuğuna yöneldi. Her zaman statükonun adamı olduğu bilinen Olgay, "Hey, ne oluyor?" diye ayaklanırken, Volkan kopan gürültü yüzünden Şefik'ten gol yediğinden yakınmaya başlamıştı. Görevimi yerine getirmeliydim. En yakınımda duran masadan bir CD alıp Olgay'ın kafasına fırlattım. Çarpmanın etkisiyle sersemleyen Olgay'ın bakışları bana çevrildi, bu Serpil'e bütün bilgisayarların kodlarını değiştirmek için vakit kazandırmıştı. Tuğbek ise 'mavi ekran' vermiş durumdaydı. Bir yanda inandığı ilkeler ve karısı, bir yanda dostluğu ve belki de o hep beklediği devrimi kendi yapamamış olmanın verdiği buruklukla öylece kalakalmıştı. Olgay bana doğru koşarken, Serpil'in -ilk kez- yüksek perdeden gelen sesini duyduk: "Sessizlik! Yazı işleri müdürünüz konuşuyor!" Herkes durdu, ben şaşırdım. Mesele yazı işleri müdürünü değiştirmek değildi, böyle konuşmamıştık, mesele o mevkiyi ortadan kaldırmak, hiyerarşik Level'ı yok etmekti. Ne farkı kalacaktı Serpil'in Sinan'dan? (GÜÜÇ BENDE ARTIK! - Serpil)

LEVEL SANAT İÇİN SOYUNURSA

Selam Level çalışanları. Aralıksız 78 sayıdır okuyucunuzum. İyi olduğunuzu düşünerek (ya da umut ederek) aklıma takılan birkaç soruyu size iletmek istiyorum.
Demek 7 küsür senedir bizi okuyorsun ama Aralık sayılarımızı asla almadın. Üzgünüm ama sormak zorundayım, neden? Niye Aralık'sızsın kuzum? (Eyvah, çok kötü başladık...)

1- Mayıs sayınızı aldığımda içimdeki duygular tarifsizdi. Kapakta C&C 3 göreceğimi biliyordum. Ama beni asıl ilgilendiren şey içerideki Strateji Ustası kısmıydı. Açıkçası buraya bakarken büyük bir hayal kırıklığına uğradım. Çünkü bir ay önce gelen S.T.A.L.K.E.R.'ı görmeyi umuyordum. Bu oyunun Strateji Ustası kısmında ya da CD içinde bir rehberini görecek miyiz?
S.T.A.L.K.E.R. çok şanssız bir dönemde attı kendini ortalığa. Oyunu hakkıyla oynamış iki kişiden Sinan'ın evleneceği tuttu, Tubek ise hem Sinan'dan kalan işlerle, hem de GameX'le meşgul olduğundan Level'da S.T.A.L.K.E.R.'a detaylı bir rehber yazabilecek kimse kalmadı. Ya da kaldı, bu sayıda göreceksiniz, hatta belki gördünüz, ben de bu ayın içeriğini henüz bilmediğimden boşa konuşuyorum. Evet.

2- Biliyorum işiniz başınızdan aşkın ama sizi yeniden TV'de göremeyecek miyiz? En son Tuğbek ağabeyi görmüştük bir teknoloji kanalında.
TV'ye çıkmak için çeşitli projelerimiz var. İlk etapta, Berkant'ın VOGEL HQ'sunun çatısına çıkıp "intihar-şov" yapmasını planlıyoruz. Senaryoya göre Göker onu kurtaran süper kahraman olarak karşı pidecinin bacasından olay mahalline akacak. Bu arada biz de "Yetiş dedim yetişemez Göker, söyledim dinlemez her tarafa döker" isimli türküyü söyleyeceğiz. TV'ler bunu dikkate almazlarsa, 'toplu-intihar' şov, "Sinan Akkol Lara Croft'la mı evlendi?" magazinsel yalanı ya da en kötü "Level'ına sahip çık!" mitingleriyle TV'lerde boy göstereceğiz.

4-Half Life 2: Episode 2'deki son gelişmeler nedir? Nerede kaldı?
Episode 2, Portal ve Team Fortress II, "Black Box" adında bir paket olarak gelecek, görünen o ki yılsonuna doğru. (Derken, Black Box'ın iptal edildiği açıklandı ama paketin tüm içeriğine ek olarak HL2 ve Episode One'ı da içeren bir Orange Box peydah oldu. - Serpil)
5- PC oyuncuları ne zaman yeni bir Formula oyunu görecek? Böyle bir çalışma var mı?
Benim dün sonlandırdığım böyle bir çalışmam oldu. Masadan kalktım, CD yığınının içine daldım. Adı Bob Geldof olsaydı çok mutlu olacağım ama olmadığını da bildiğim bir adamın Grand Prix serisinin üçüncüsünü buldum. Uzun uzun baktım ona, bir PC oyuncusu olarak. Sende dördüncüsü varsa, sen de ona bak. Bunla idare etmek lazım gibi gözüküyor, benden sana tavsiye Gökhan.

Son sayınız kadar bilgilendiren, eğlendiren ve romantik sayılar çıkarmanız dileğiyle.
Not: Bu yazı "Tamally Maak" , "Morena De Mi Corason", "Hasta Siempre" dinleyerek yazılmıştır!
Gökhan "SunShiNe" Yanık

Sana güle güle Gökhan. Biz mücadelemize devam edeceğiz,

tıpkı sen yanımızdayken olduğu gibi. Sonsuza kadar komutan...

DOTARESK ELEŞTİRİLER

Merhaba, adım Onat, bir buçuk yıldır Level alıyorum. Oyunlara yaklaşım açınızı takdir ediyorum, "büyüklere" oyunların televizyondan daha zararlı olmadığını açıklamaya çalışmak gibi kaygılarınızın olmasını da memnuniyetle karşılıyorum çünkü ben de 15 yıldır bir PC kullanıcısıyım ve en azından 20 yıldır da oyun oynuyorum. Şu aralar hobi olarak 3D animasyonla ve senaryo yazmakla uğraşıyorum, hayalim bir gün (60 yaşından önce) yurtdışında iyi bir oyun stüdyosunda çalışmaya başlamak. Son zamanlarda tek sıkıldığım nokta gerçekten "eskisi gibi oyun yapmıyorlar abi" gibi bir durumun olması fakat Nintendo DS, Wii ve PSP gibi aletler ve amatör oyunlara verilen destek sayesinde, yakın zamanda oyunların soylarının tükeneceğini de zannetmiyorum. **Teşekkür ederiz, oyunlar konusunda bir bilinç yaratmak, oyunları oyun oynamayanların çıkar çatışmalarına alet olmaktan kurtarmak gibi niyetlerimizin sizin tarafınızdan da paylaşıldığını görmek memnunluk verici. Hep dediğim gibi, "oyunculuk" müessesesine Level'ın yapacağı en önemli katkı, X oyununa 85 yerine 80 vermesi değil, oyun ve oyunculuğa derinlemesine bir bakış atabilmesi olacaktır.**

Serpil'in geçen ay bahsettiği maymunluğu uzun zamandır ben de yaşıyorum. DVD'yi karıştırıp dergiden oyun haberleri okumak oynamaktan daha çok zevk veriyor sanki. Zaten çok uzun zamandır oynadığım tek oyun 'DoTA' (Knight Online'dan sonra dergide en çok göz ardı edilen ikinci oyundu, artık birinci oyun kategorisine yükseldi). DoTA için artık bir-iki sayfa ayırmanın gerektiğini düşünüyorum. **(Internet Explorer açılır. Google Search: "DoTA" = ?) Haa, sen benim de en sevdiğim oyun olan (hahayt!) "Defense of the Ancients"tan bahsediyor olmalısın. Tabi tabi öyle olmalı. Evet. Ne güzel...**

Birkaç noktaya daha bulaşıp sonra mektubumu noktalayacağım; yeni tasarım çok güzel, Okami için yaptığınız tasarım da bence derginin en iyi kapağıydı. Bununla beraber "keşif birliği"nde her yerden fırlayan mercekli çocuğa çok gıcık oluyorum. Tasarımı bozduğu yetmiyormuş gibi sinirimi de bozuyor, yakalasam tokat manyağı yapacağım veledi... Bir de şu "dirsek temasında bulunma" mevzusu çok göze batmaya başladı, aynı dergide yazan yazarların birbirinden etkilenmesi gayet mümkün fakat bu gibi kalıpları çok sık kullanınca kötü bir etki bırakıyor. Son olarak eleştirim de -baskıların genelde "son dakikayı 1 geçe" yapıldığını bilsem de- yarım kalan bilgi kutucuklarına; her sayıda en az bir kutucuk yarım (bkz. bu sayıda "ister inan ister inanma - starcraft 2") , artık bununla ilgili bir yarışma bile düzenleyebilirsiniz: "Inbox'a bu ay hangi kutucuğun yarım kaldığını bildirene bilmem ne ithalattan orijinal oyun!" **Yeni tasarımdan (mercekli-merceksiz çocuğuyla, renkleriyle, çizgileriyle) müthiş memnunuz. Mercekli çocuğu hoş göreceğinizi umuyoruz, o da bizden biri. Dirsek teması mevzusunda haklısın ancak edebiyat dergilerinden felsefe dergilerine, beraber çalışan ve yazan tüm ekiplerde yazarların birbirlerinden etkilenmeleri çok olası ve hatta normal kabul edilen bir durumdur. Sanırım yapmamız gereken, hem bir tür "Level özgünlüğü"nü, hem de kendi "bireysel özgünlüğümüzü" korumak için uğraşmak... Son zamanlarda dergide çok yazım ve baskı hatası olduğu ise maalesef doğru. Size daha hızlı ulaşmak için çalışmamızı hızlandırmanın böyle bir sonucu oldu ancak bu sonucu minimize etmek için her yolu denediğimizden emin olun.**

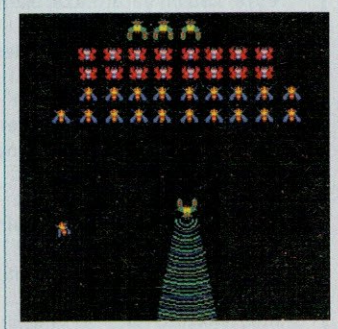
Her neyse, kafanızı çok şişirmiş olabilirim, amaç daha iyi bir dergiyse burada yaptığım eleştirilere hak vereceğinizden eminim. Yayın hayatınızda daha nice 10 senelere diyerek sahneden iniyorum...

Onat

Amaç daha iyi bir Level'a hep beraber ulaşmak, tüm eleştiriler başımızın üstünde. Sevgiler.

SENDEN ÖNCE, SENDEN SONRA...

Merhaba LEVEL,
Merhaba hepinize. Birazdan okuyacağınız yazı çok uzun sürebilir, okurken kör olabilirsiniz veya psikolojiniz bozulabilir. Çok uzun süredir düşünüyorum yazsam mı yazmasam mı bu mektubu diye... Sizlere hissettiğim samimiyet o kadar çok ki anlatamam. Sizler benim en zor zamanlarımda yanımda oldunuz. Her ayın birinde bayiden dergiyi almak için koştum ama alamadım, çoğunlukla 7 ya da 8'ine kadar uğraştım. İki günde dergiyi bitirdikten sonra önceki dergileri okudum zamanım geçsin diye. Siz bizimle her şeyi paylaştınız, şimdi sıra bende. **(Levent bizle yoğun olarak bir şeyler paylaşmış, çok çok güzel anlatmış ama iki sayfalık mektubunu inbaks'a sığdırmamızın imkânı yok. Babası ve annesinin ayrılmasından sonra, (tıpkı benim gibi) bir annesinde, bir babasında kalan Levent, bilgisayar oynamak konusunda çeşitli problemler yaşıyormuş. "Ders çalışmasına engel oluyor" gerekçesiyle, bilgisayardan zaman zaman mahrum bırakılan Levent'in son problemi, babasının ona verdiği bilgisayarı işyerine geri götürmesi olmuş. Levent şimdi, iyi bir bilgisayarı olan babasına taşınıp taşınmamayı düşünüyor...) Leventçiğim, bilgisayar önemli bir eşya gerçekten. Abilik taslamaktan hiç hoşlanmam ama şunu söylemeliyim: Hiçbir zaman unutmamalıyız ki, o bir** »»



Hepsini vurayım

Farklı "açılardan" bakayım

$$\int_a^b f(x)dx = \int_a^b \frac{\sqrt{(x-a)(b-x)}f(x)}{\sqrt{(x-a)(b-x)}}dx$$
$$= \int_{-1}^{1} \frac{g(\xi)}{\sqrt{1-\xi^2}}d\xi = \sum_{k=1}^{n} w(\xi_k)g(\xi_k) + R_n(\xi)$$
$$= \frac{b-a}{2}\sum_{k=1}^{n} w(\xi_k)\sqrt{1-\xi_k^2}\, f(\frac{b-a}{2}\xi_k + \frac{b+a}{2}) + R_n(\xi)$$
where $\xi = \frac{2x-b-a}{b-a}$, i.e., $x = \frac{b-a}{2}\xi + \frac{b+a}{2}$, $-1 < \xi < 1$,
$\xi_k = \cos\frac{(2n-1)\pi}{2n}$,
$w(\xi_k) = \frac{\pi}{n}$,
$g(\xi) = \frac{b-a}{2}\sqrt{1-\xi^2}\, f(\frac{b-a}{2}\xi + \frac{b+a}{2})$,
$R_n(\xi) = \frac{\pi}{2^{2n-1}(2n)!}g^{(2n)}(\xi)$.

Otur, Sıfır!

=?

GEÇEN AYIN CEVABI

Oyun Matematiği geçen ay en ilginç sorularından biriyle çıktı karşınıza ve gelen cevaplar da oldukça ilginçti. "Dişsiz rakipler", "by Kentel" ve "Yine çirkin olmuş" ipuçları elbette Virtua Tennis 3'e işaret ediyordu. Mektuplarını güzelce kaleme alan ve doğru cevabı veren 38 kişi arasında kazanan Oğuz Canbek oldu. Kendisini tebrik ediyoruz. Cevabı bilen ama sadece "virtua tenis 3" diye mail gönderen arkadaşlara, cevapların inbaks'ta yayınlanmak üzere atılan mektuplara iliştirilmesi gerektiği kuralını hatırlatayım. Gelen ilginç cevaplarsa, 'Şirinler: Büyük Savaş'tan 'Test Drive: Unlimited'a kadar uzandı...

ARAL
aralgame.com
Bu ayın sorusuna bir yanıt bulmak için 18 Haziran'a kadar vaktiniz var. Yanıtınız doğruysa, yeterince şanslıysanız ve inbox'a bir de mektup yazmaya üşenmemişseniz sizi Aral İthalat'tan müthiş bir oyun bekliyor olacak. Bu oyunun hangisi olduğunu tahmin etmek için başlattığımız yarışmayı kazanan okuyucumuz ise... (şaka bu!).

inbox

inbaksak

Sinan'ın köşesinde yaptığı evlenme teklifi okuyucularımızı etkilemiş:

Bu arada Sinan ve Burak Abimin ellerinden öperim, inşallah ileride mutlu mutlu evlenir ikisi de.

Selim Pulcu

Birbirleriyle mi? Ben de diyorum neden Hollanda'ya gidiyoruz düğün için...

Ayrıca Sinan Akkol'un önceden evet cevabı aldığı halde tekrardan evlenme teklifini dergi aracılığı ile yapması biraz garibime gitti. Yani direk öyle yapıp hayır cevabı alma riskini göz önünde bulundurmadığı için yeterince romantik değil bence.
Kerem "suiceder" koyun.

Peki Sayın Koyun.

Benimle evlenir misiniz.... desem ayıp olur demiyorum

Salih Biçer

Hepimiz birden mi? Ayıp olur mu bilmem ama zor olur, deme.

"eşya". Bizim yararımıza, bizim isteklerimize cevap vermeli; bizi yönlendirmemeli, bizi kölesi haline getirmemeli. Hayattaki her kararda olduğu gibi, diğer etkenleri de düşünüp karar ver taşınıp taşınmamaya. Ben sana "taşın" desem de, "taşınma" desem de boşa konuşmuş olacağım. Hayatta çok az şeyin "geri dönüşü olmayan yol" olduğunu unutma, hata hepimiz için kaçınılmaz...

Sizler benim bu bilgisayarsız zamanımda yanımda oldunuz. Sizleri gerçekten çok seviyorum. Her ne kadar Serpil Abla'nın yazılarından bir şey anlamasam da (birazını anlıyorum canım), Tuğbek Abi'nin turnuvada yaptığı şike olaylarını ayıplasam da ve ayın 5'inde bayiye gittiğimde Level'ı bulamasam da sizler benim en iyi dostlarımsınız. Hepinize iyi oyunlar. Benim için de oynayın...

Levent(Waşız dı dişız)
Deathly Kiss...

Her zaman da -bilgisayarlı ya da bilgisayarsız- yanında olacağız Levent, şüphen olmasın. Canını sıkma, önünde oyun oynamak için dolu zaman var. Serpil'i anlamadığın için de çok üzülme. Bak, ben anladığımı sanıyordum, hiç anlayamamışım, o da diktatör çıktı. Kendine iyi bak...

TAŞINABİLİR OBLIVION MATEMATİĞİ

Tüm Level ekibi selamlar, Oyun Matematiği'ni çok kolay yaptığınızı söylemeliyim. Kim hazırlıyor onu? Bu arada 19 Mayısınız kutlu olsun. İki sene önce yine bir 19 Mayıs'ta, Level'ın 100. sayısını almıştım ve bu benim ilk Level'ımdı. Nasıl olduysa bir yerde unutmuşum. Bir baktım yanda arkadaş Level okuyor! Çıkarttım parayı, attım önüne, aldım Level'ı. Büyülenmiştim çünkü. Neyse bir şekilde eski sayılarınızı da buldum. Ben en iyisi sorulara geçeyim.
Şu ana kadar karşılaştığım en kibar, en nazik, en içten, en sevgi dolu girişi yaptınız Sayın Şenocak: "Oyun Matematiği'ni çok kolay yaptığınızı söylemeliyim. Kim hazırlıyor onu?" demek, öyle mi? (He, bu arada, Sinan hazırlıyor :)

Neden PSP'ye bir sayfalık yer

Resimde gördüğünüz kişi Bob Geldof'un, Grand Prix 4'ün yapımcısı Geoff Crammond'la bir alakası yok. Geldof 21 Haziran'da İstanbul'da konserde olacak, Crammond ne yapacak bilmiyorum.

veriyorsunuz? Güzel bir alet kendisi! Oyunları da bir o kadar güzel. Biraz daha çok ilgilenseniz kendisiyle?
Bak bu hep eski yönetimin yanlışları yüzünden böyle oldu. Sinan Sony'e gıcık olduğu için, bizim, özellikle Serpil'le benim yoğun ısrarlarımıza karşın derginin yarısını PSP'ye ayırmayı reddediyordu. Ama kuş uçtu, devran döndü; artık yeni bir Level var karşınızda: PSP sayfaları ilk etapta 40'a, daha sonra 67'ye çıkartılacak, bir ay sonra 52'ye düşürülecek ve orada sabit kalacak. (Biz senle tek sayılık, alternatif bir Level çıkartalım en iyisi Mehmet. Böyle olmayacak. Hem Sinan'ın bilgisayardan çaldığım kodlardan da bi şey anlamadım. - Serpil)

Bir diğer sorumsa GTA 4'deki Niko Yunan mı? (Jesuskane abi çok güzel yazmış.) "Doğu Avrupa'nın bağrı" sözünden ve yabancı damattan şüphelendim. Yunan ise farklı bakacağım gerçekten.
Çok ayıp Emir, böyle dışlayıcı bir yaklaşımı hiç yakıştıramadım bir Level okuru ve inbaks yazarına. Yunan olsa ne olacak? Komşumuz onlar bizim. Devletlerin çıkarları ve sorunları olabilir ama bu halkların kardeşliğine engel olmamalı...

God of War'ın PSP versiyonu ne zaman çıkacak? Ghost Rider hiçbir şeye benzemediği için, iple çekiyorum God of War'ı.

Ghost Rider gerçekten çok kötüydü. Neyse, God of War için yılsonuna kadar beklemen gerekecek büyük ihtimalle, "2007'nin 4. çeyreği" diyor yetkililer.

Son bir soru, geçen gün arkadaşla en iyi RYO'yu konuşuyorduk. Ben dedim "Oblivion", o dedi "Neverwinter Nights". Daha sonra başka bir arkadaş gelip "Fallout ve The Fall" dedi. Tartışmaya başladık. Kavga ettik. Konuyu Level'a sunalım dedik. Sundum konuyu. Ne dersiniz hangimiz yener bu kavgayı?
"The Fall" diyen arkadaşı baştan eledim. Oblivion, oyun tarihinde çok özel bir yere sahip, yıllar boyu hatırlanacak, saygı duyulacak, ufkumuzu çok açmış, oyun geliştiricilerinin nelere kadir olduğunu göstermiş, çok iyi bir oyun. Fallout'unsa yeri apayrı. Senaryosu, sunumu, serbestliği (3S kuralı : P), derinliği, Fallout serisini bambaşka bir yere koyuyor gönüllerde. En iyisi hangisi bilmiyorum ama ikisi de muhteşem. Neverwinter Nights ise yine nev-i şahsına münhasır bir oyun olmasına karşın, Oblivion ve Fallout gibi yıllar boyu hatırlanacak, türün bir-iki klasiğinden biri olma özelliğinde bir seri değil bence.

"DEVASA ONLINE VE MMORPG" TERİMLERİNİN KULLANILMASI YASAKLANMIŞ, "KOCAMAN ONLINE"IN KULLANIMI ZORUNLU HALE GETİRİLMİŞTİR.

Sorularım bu kadar. Sizlere teşekkür etmek istiyorum. Güzel espriler öğreniyorum sayenizde. (Örneğin: ayran mı içtik de ayrı mı düştük) ve şunu söyleyeyim Göker abi Gary Sinise'a çok benziyor. Kendinize iyi bakın. Hoşçakalın.

Emir Şenocak

"Level ve güzel espri" deyince aklına yukarıdaki söz geliyorsa, "eyvah" diyorum ve seni uğurluyorum...

OCAKBAŞI'NDA LINUX GEYİĞİ

Vay Mehmetim nasılsın ne yapıyorsun, seni gökte ararken inbox'ta buldum...
Öyle mi? Neden arıyordun ki beni? Ne yapmak istiyorsun? Nasıl bi amacın var? Nerede

arıyordun? Ne zamandır arıyordun? Sen kimsin? (İşte gerçek gazetecilik: 1Ö + 5N+1K)

Bu inbox'ta işler tıkırında mı? Kışın ısınır mı? Kaç oda kaç salon? Bana yer var mı?
Aaa Berkçim sen istersin de yer açmaz mıyız sana? Buyur gel lütfen, gir içeri, selamla ahaliyi...

Bu yazıyı şu anda iyi değerlendir! Senle "Kebapçı kuralım" diyorum. Sen kasa, ben ocak, Sinan Bey Amca da güvenlik olur. Oraya da bir inbox kurarız, ha ne dersin?
Berk Bey sarhoş musunuz? Ne kebapçısı, ne ocağı, ne inbaks'ı? Ne yapacak okuyucu, pirzola ve kaburga mı yollayacak inbaks'a? Lütfen ya, biraz ciddiyet, biraz laubalilik (pardon?)...

Şimdi sıra ciddi sorularda ve isteklerde:
1- Level Cup mücadelelerini DVD'de verseniz tam süper olacak (şahsen, kısmen). Sizin şamatalara biz de izleyerek katılırız olur mu?
Olur, fevkalade olur. Japonlardan bir teklif aldık, şartlarda anlaşırsak böyle bir projeye gireceğiz.

2- Bir bilgisayar alacağım zaman Linux işletim olan bilgisayar 1789$ ama Windows olan bilgisayar aynı yerde 1856$'a satılıyor. Linux'un ne farkı var?
Ne farkı yok ki? Sahibi Bill Gates değil. Kapitalist telif mekanizmasına, işletim sistemi tekelciliğine alternatif getiren bir oluşum. Kodları açık, yaratıcılarıyla ilişkisi yatay (MS'teki sert dikeylikten farklı olarak), pek güzel bir şey Linux. Kullanıyor muyum? Hayır.

3- Level Cup'ta Warcraft 3 oynama şansınız var mı? (çok mu nostaljik oldu?)
Level Cup'ta ne oynadığımızı takip edemiyorum doğrusunu istersen. Bir sürü yaratıcı öneri yapılıyor, sonra hepsi unutuluyor, internet cafede "yemeğine maç yapan ergen" triplerine giriyoruz. Kınıyorum kendimizi.

4- Online oyunlarda "Premium" hesap almak ne kadar sağlıklı olur? Kendi bilgisayarımda yapsam mı daha iyi yoksa bir şirket bilgisayarında mı?
Senin tercihine kalmış. "Şirket bilgisayarında kurayım, gelen geçen herkes faydalansın hesabımdan, ben eşitlikçi bir insanım" diyorsan, hiç düşünme.

Sorularımı iyi düşün, düşün düşün inbox'tır işin.

Berk Kaya

Düşünüyorum Berk ama ne yalan söyleyeyim, bi cacık olmaz senin sorulardan :) Şaka şaka, şu kebapçı işi iyi, ben sermaye aramaya başlayayım. "Serpil, zam!" Hadi sağlıcakla kal...

KIRIKKALE'NİN YOLLARI

Kırıkkale'nin bilindik şubat sonlarından farklı bir şubat sonuydu. Başıma geleceklerden habersiz beni çağıran iki arkadaşımdan biriyle beraber diğerinin evine doğru yoldayız. Sevgili belediyemizin kazdığı muazzam ebatlardaki çukurların üstünden atlayarak ilerliyoruz. Koskoca bir vadiyi andıran bir çukurun üstünden de atladıktan sonra 4 katlı mavi boyalı bir apartmandan içeri giriyoruz.

BİZ DE KIRIKKALE'Yİ SEVİYORUZ. HATTA ŞUNU TÜM İÇTENLİĞİMLE SÖYLÜYORUM, LEVEL OLARAK DÜNYADA EN SEVDİĞİMİZ ŞEHİRDİR KIRIKKALE.

Arkadaşın evine ulaştıktan sonra annesinin hazırladığı börek vb. görünce kıtlıktan çıkmışçasına saldırıyor, tamamını temizledikten sonra çocuk odasına (adı öyle, yoksa 15 yaşındaydık) ilerliyoruz. Bir iki hoşbeşten sonra bilgisayarı açıyoruz, arkadaşlarım da "bir şeye bakacağız" diye bir dergi yığını çıkarıyorlar. Dergiler koltuğun üstüne dökülürken aynen şu Türkçe katili cümleyi kuruyorum: "abi ne anlıyonuz şu dergilerden anlamıyomki"... O an gözüme bir dergi çarpıyor. Kapağını hatırlayamadığım [: ( ] üstünde kocaman harflerle "LEVEL" yazan bir dergi... Alıyorum elime, bir iki sayfa karıştırıyorum. Oyunlar, incelemeler, uzun yazılar ve beni kendine bağlama kapasitesinde bir üslup, bir cana yakınlık, bir matraklık... İşte benim LEVEL ile tanışmam böyle... Mart 2005'ten beri her sayısını önceden ayırttırdığım, hala aynı Türkçe katili cümleyi kullanarak aldığım, daha eve gitmeden kapağını ezberlediğim en sevdiğim derginin yazarları, sevgili LEVEL ahalisi, hepinize kocaman merhabalar...
Bunu söyleyerek, tek tip mektup girişleriyle karşılaşma riskimi arttırdığımın farkında olsam da söylemeliyim ki, pek güzel bir giriş olmuş, tebrik ediyorum Sayın Kıvanç.

LEVEL'ın Mayıs 2007 sayısı geldiği günün ertesi günü bitmiş. Bizim mahalle bakkalımız 15 tane siparişin üstüne 15 tane istetti ve 20 kişi daha sipariş vermiş... Kırıkkale sizi seviyor :)
Biz de Kırıkkale'yi seviyoruz. Hatta şunu tüm içtenliğimle söylüyorum, Level yazarları olarak en sevdiğimiz şehir Kırıkkale'dir.

Kabus22'ye "iyi oyun" demişsiniz, "LEVEL diyorsa bir şey vardır" dedim ben de ve CD'nizde verdiğiniz demo sürümünü kurdum. Hiç de beklediğim gibi bir oyun olmadığını üzülerek söylemek isterim. Ancak yine de "Türk oyunudur, harcanan emek çoktur vb." diyerek verdiğiniz puanı haklı gördüm (suçlayamadım sizi yani). Mesela bu oyunu "Nightmare22" ismiyle EA çıkarmış olsaydı kaç verirdiniz?
EA'yi çok severiz. O yapsaydı ben 90'ın üstünde verirdim büyük ihtimalle. Sonuçta senede elle tutulur kaç tane Amerikan oyunu çıkıyor ki?

Sizinle birlikte orada çalışmak ve yazı yazmak gerçekten hoş olurdu. Bunun için ne yapmak lazım? :)
40 fırın ekmek, 50 kazan çorba, 43 mangal karışık ızgara, 28 tepsi baklava yemen lazım. En azından Sinan formunu bu diyete borçlu gibi gözüküyor. Bir de dergiyi ve www.level.com.tr'yi iyi takip et, zaman zaman "Level Yazar Arıyor" ilanlarıyla karşılaşabilirsin. Ben karşılaşmıştım, oradan biliyorum.

Şimdilik sorularım bunlar, yazdığım ilk mektuptu, biraz acemice olduysa kusura bakmayın. İstediğiniz gibi Türkçemize önem vererek, onu en iyi biçimde kullanmaya çalışarak yazdım. Sizleri çok ama çok seviyorum... Hepinize iyi çalışmalar...

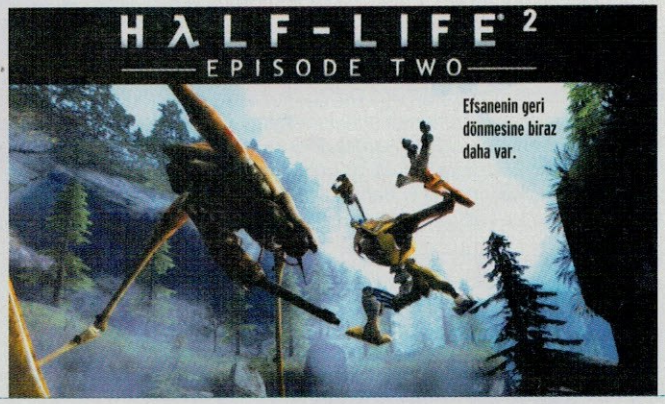
Emre "gercek_dahi_:-)" Kıvanç

Hiç de acemice değildi Sayın Dahi, ben okumaktan da yanıtlamaktan da oldukça keyif aldım. Donanım sorularınızı Kapudene Olgay Paşa'ya yollamanızı rica eder, iyi günler dilerim.

* * *

Devam etti konuşmasına, 'yeni yazı işleri müdürü': "Bugünden itibaren, Level Sinan Akkol'un güdümünden çıkmıştır. Yıllardır Sn. Akkol'un statükosuyla yönetilen derginin yeni duruma alışabilmesi için, kısa bir süre Level tamamen benim kontrolümde olacak. Mehmet Kentel'i "inbox ve asayişten sorumlu bakan" ilan ediyorum. Diğer herkesin yetkisi ve bölümü ellerinden alınmıştır, yeni görev dağılımı en kısa sürede yapılacaktır. "Oyungezer" ve "inbox" 20'şer sayfaya çıkartılmış, dergide "devasa online ve MMORPG" terimlerinin kullanılması yasaklanmış, "kocaman online"ın kullanımı zorunlu hale getirilmiştir. Amacımız, geçmiş dönemlerdeki gibi bir diktatörlük kurmak değildir asla. Level, özgürleşecek, gerçek demokrasiye kavuşacaktır. Bunun için zaman ve kararlı bir irade gerekmektedir, bu irade de benim vücudumda şekil bulmaktadır. Yeni Level herkese hayırlı olsun!"

Garip bir histi. Yeni Level'ın ikinci adamı olmuştum. Gücün birazı da bendeydi artık. Geçiciydi belki ama güzeldi. Sevmiştim. Ben gücü hep sevdim. Daha iyi, daha güçlü bir Level'da görüşmek üzere! (Kentel Inside -Serpil)



SADECE LEVEL'DA

"Bazen karşıma öyle denyolar çıkıyor ki şeytan diyor al levyeyi dal günlükçüm..."

GORDIN FRİMAN'İN GÜNLÜĞÜNÜ ELE GEÇİRDİK!

Bu ay da sizler için araştırmacı dergicilikten ödün vermeyerek müthiş bir belge ele geçirdik, "Şşşt... aramızda kalsın sevgili okurlarımız" diyerekten sizlere Gordın Friman abimizin günlüğünden ilginç notlar sunuyoruz:

17 Eylül 2003 – "Halflayf İki'de oynama mevzuunu hala bi sonuca bağlayamadık. Streslerdeyim... "Bakın rakipler iki katını veriyor, yalanım yok" ayağı çektim, bakalım yerse... Kolay mı be abicim elin alieniyle Gmeniyle uğraşmak.. Yok günlüğüm yok bu sefer ucuza gitmem...

12 Ocak 2004 – "Bakkala yine yazdırınca tırıvırı etti ama bugünlük de kurtardık. Gerçi başka müşteriye bakarken "Bazılarına verince veresiye, dövesim gelir ölesiye" lafıyla bana gönderme yapması sinirimi bozmadı değil... Yakında eve alternatif rotalar belirlemeyi düşünüyorum...

23 Mart 2004 – "Hatun ortamında karizma yapayım diye top sakalı bıyığı kesip, gözlüksüz sahaya çıktım, herkes bir anda bahane uydurup, gitti günlüğüm... Kombattan bi eleman kenara çekti "Abi yanlış anlama ama gözlüklü daha afilli oluyorsun.." dedi, gönül koydum, küstüm mendebura. Hep ayak işlerine onu koşturuyom.. Oh olsun.."

5 Eylül 2004 – "O kadar attık tuttuk bu sezon da Halflayfdayız. Yol ve yemeği karşılamasalar hayatta imza atmazdım ya... Neyse şükredelim yine de günlük kardeş..."

9 Nisan 2005 – "Otobüs şöförüne "Abi bu Siti 17'den geçiyor mu" diye sorunca sinirlenip, "Okuma yazman yok mu baksana tabelaya" dedi. "Ben kahramanım. Akbil basmadan geçeyim" cümlemle ise sokağa fırlatılmam bir oldu canım günlüğüm..."

10 Mart 2007 – "Bazen karşıma öyle denyolar çıkıyor ki şeytan diyor al levyeyi dal günlükçüm... Allahtan yoluma bi kaç alien çıkıyor da tokatlayıp, rahatlıyorum... Harbi salak la bunlar...

12 Mart 2007 – "Levyeyi kalaylattım, şahane oldu günlüğüm bi görsen... Mis mis.."

© 2007 COMINIC

AYIN OYUN: REZİLDINT TIFIL OF MORKRAFT

Oyundaki 12 ırk, 123 alt ırk, 1456 ırkoğlu ırk, 785 klas, 813 kalas, 17126 yetenek ve 3706 iş kolu müthiş zengin bir içerik sunuyor bizlere. Mekan deseniz o da gani, 27200 değişik mekanda oynayabilmek yetmiyormuş gibi "Ben Orgimar'lıyam" dediğinizde "İçinden mi merkezden mi toprağım?" sorusuyla karşılaşabiliyorsunuz. (Cevaba göre armor marmor dinlemeden kafaya sümsüğü geçiriyorlar vallahi). Bu yeni versiyonda iş kollarına "Ne iş olsa yaparım abicim"in de katılması oyuna renk katmış.

Yine bir yenilik olarak RPG ile çalışan taksilerin oyunda kullanılması gerçekten nefis olmuş. Yine de bu araçlara binerken "Abi 6 orc bindik ayıp olmadı di mi? İdare ediver" demeye kalkarsanız başınıza iş açabiliyorsunuz. Oyunda ne güzel role playing takılıyorum derken karşınıza zombiler çıkmaya başlayınca "Ana korku aksiyona döndü iş aga" diye afallıyorsunuz hatta biz oyunu gece karanlıkta denediğimizden yusufladık bile. Bu ani tutukluktan sıyrılıp, sille tokat girişince zombilere bir rahatladık sormayın gitsin.

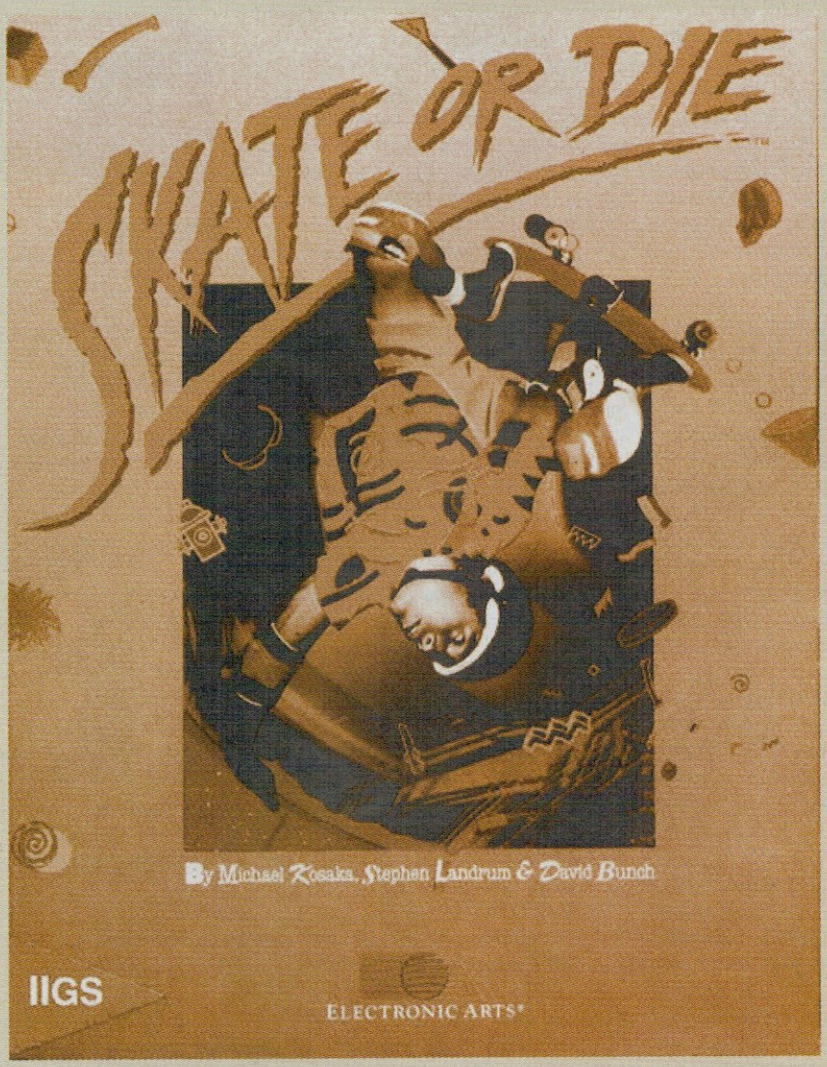
Oyundaki grafikler konusunda tam renkler çok koyu olmuş diye saydıracaktık ki bir de baktık monitör ayarları kaymış. "Bak günahını alıyorduk az daha çocukların" diye söylenip, güzel güzel devam edecekken Zinon kapıyı tekmeyle açıp, "Yazılar nerdeee beylerr" diye haykırmaz mı... Çok korktuk çok...

Tür: Di'li Geçmiş Zamanlı Tırsınç Aksiyon **Yapım:** Onlayn Geyming Inc. **Dağıtım:** Öz Joyistik Ltd. **Platform:** Tüm konsollar **Önerilen Sistem:** Pentiyum 4 görünümlü Pentiyum 2 **Zorluk:** "Ben de bir andavallık mı var" dedirtiyor

Level'in Görüşü: **Alkış manyağı yapmak istediğimiz nadide oyunlardan biri.**

KAFA AYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI:20 HAZİRAN 2007 00 YTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



GÜNEŞ GİRMEYEN KÖŞE YAZISINA....

Nihayet yaz geldi. Botlara, kazaklara, şemsiyelere güzel bir elveda çektim ben çoktan. Eminim siz de aynı şekilde kendilerini uğurlamışsınızdır ama saygılı olmayı unutmayın çünkü dört beş ay sonra onlara tekrar başvuracaksınız. Tabii yaz beraberinde yoğun bir tempo da getirmedi değil. Son ödevler, sınavlar, uzun ve kaliteli oyunlar, sıcak geçen iş temposu filan derken, bakalım ne zaman sahile bakan bir ağacın gölgesinde sulu eriğimi tuza banıp yiyeceğim (fanteziye gel). Sınav demişken, tüm ÖSS sınavına girecek okuyuculara başarılar dileriz. Başarılı olacak olanları şimdiden kutluyor, geri kalanlara da "Life is life, lal lal la la laaaaa" parçasını göndermek istiyorum.

Dünyanın en büyük oyun şirketi olan Electronic Arts'ı sanırım bu sayfalara kadar gelen herkes bilir. Sayısız nefis oyunun altına, üstüne imzasını atmış ve tabii ki beraberinde milyar dolarla oynayan bu dev şirketin ilk yıllarına gidiyoruz bu ay. EA'nın kimin aklından çıktığını, hangi oyunlarla bugüne kadar geldiğini iki sayfa boyunca keyifle okuyacağınızı düşünüyoruz.

Bir sayfamızı da C64 ve Amiga emülatörlerine ayırdık bu ay. Devamlı okuyucularımız belki "durmadan aynı şeyler hakkında yazıyorsunuz" diyebilir ama araya yeni okuyucular girdiğinden, sık sık bu konu hakkında birkaç kelam etmek gerekiyor. Rahatlıkla ve ekstralarıyla C64-Amiga oyunlarını oynamak isteyenlerin ilacı bir sayfa sonra.

Ayın MAME oyunu köşemizse kalktı. Bazı şeyleri gerçekten sevdiğimizi araya giren sürelerde anlıyoruz. Sanırım MAME için de aynı şey söz konusu olacak. Ama siz yine de MAME ile ilgili sorularınızı bana sormaktan çekinmeyin.

Bu ayı da geri bıraktık. Bu sayfalarda yer edinecek başka büyük olayımız olmadı. İşte Sinan sultanlıktan emekli oldu, o kadar :). Kendisine sonsuz mutluluklar diler, kapanış konuşması için bana bu malzemeyi sunduğu için teşekkürü bir borç bil... ÇOTTANKK... Öhm, kendinize iyi bakın.

VOLKAN TURAN

İÇİNDEKİLER

SAYFA.140
COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?

SAYFA.140-141
KAFA HABERLER

SAYFA.141
ESKİ VS YENİ

SAYFA.142-143
NASIL YAPILDI?: EA TARİHİ

AYIN SÖZÜ
Video oyunlarının sizin için kötü olduğunu mu söylüyorlar? Onlar zaten Rock 'n Roll için de aynı şeyi söylemişti.

-Shigeri Miyamoto
(Nintendo)

NE OKUDUM?
William Gibson'dan Sanal Işık'ı okudum. Cyberpunk bir dünya, karanlık duygular, umutsuzluk ama heyecanın süper bir harmanı.

NE DİNLEDİM?
Candlemass- King of the Grey Island: Belki de Candlemass'in en iyi albümlerinden. Yeni vokalist, Marcolin'i aratmıyor. Doom severler dinlemeli.

NE İZLEDİM?
The Fountain - Kaynak: Yılın şu ana kadar izlediğim en etkileyici filmi. Gözyaşları sel olup aktı, o kadar diyim ben:)

KAFA HABERLER

SPEEDBALL!!!

80'lerin sonlarında Amiga'ya okkalı bir tokat atmıştı Speedball. Alışılmadık bu spora, sağlam kontrollerine ve eğlenceli oynanışına burun kıvırmak öyle her babayiğidin harcı değildi. Gerçi ben Sega'da oynamıştım ama olsun. Güzel haber; oyunun haklarını elinde bulunduran Frogster Interactive 2007 yazında Speedball 2'yi tekrar yapacak ve XBox Live Arcade üzerinden hayranlarıyla buluşturacak. "Brutal " bir keyfe sahip bu oyunun trailer'ına göz atmak için www.speedball2.de'ye uğramanızda fayda var.

FAMICOM'A OYUN ÇIKTI!

Sorun yok gibi gözüküyor öyle değil mi? Ne var ki bunda? Aslında var. En son çıkan Famicom oyunun üstünden 13 yıl geçtiğini söylesem peki size? "I see dead people" mı dersiniz bana? Yok canım abartmayın... Japonya'da bir TV programı, Famicom için bir oyun yaptırdı. Kılavuzu, kutusu filan her şeyi dâhil. Ama resmi bir oyun değil bu haliyle, yani satışa sunulmadı. Karşılıklı iki kişinin de oynayabildiği oyundaki asıl amaç rakibin kale sayılacak bölgesine topu fırlatmak (aynı o yıllardaki yaratıcılık). 28 Nisan günü yapılan turnuvada oyunun orijinali sahibini buldu (ah ulan ah). Bizse şimdilik ROM'unu bekliyoruz :(

KISA VE ÖZ HABER

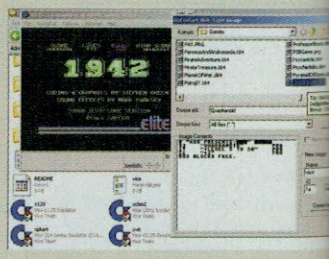
Kısa bir süre önce Final Fantasy temizlenmiş haliyle NDS için çıkmıştı. Arkasında da dördüncü oyunun dedikoduları çıkmıştı ama sonrası gelmedi... Ta ki bugüne kadar. Yapımcılardan biri birkaç ekran görüntüsü sızdırdı. Görüntüden de anlaşıldığı gibi oyun şu sıralar büyük bir değişim geçiriyor (soldaki yeni hali).

COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?

COMMODORE 64 VE AMIGA EMULATORLERİ HAKKINDA

Son derece nostaljik bir oyuncuysanız ve C64-Amiga oyunlarını bilgisayarınızda oynamak istiyorsanız az sonra anlatacağımız yazıya kulak veriniz. Çünkü derdinize derman olmak üzereyiz.

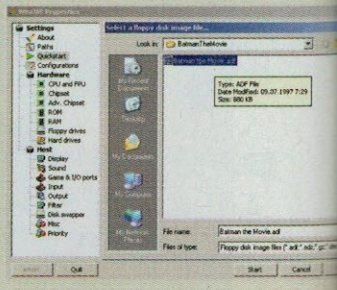
VICE (1.21)



Nam-ı diğer WinVICE. C64 oyunlarını emule etmekte üstüne yok. www.viceteam.org adresinden emülatörün son versiyonunu yükleyin. Programı kurduktan sonra, dizine gidin ve x64.exe olan kısayoldan programı açın. Program açılınca File'dan Autostart disk/tape image'a gelip d64, T64 ve prg uzantılı oyun dosyalarına "Attach" demelisiniz. Aslında buraya kadar bile oyuna hemen girebilirsiniz. Ama bazı ufak ayrıntıları da var programın. Birden fazla dosya olan oyunları Attach disk image'dan Drive'lara tanıtmalısınız (ah o tak çıkar işlemi de ne keyifliydi-Caisson). (Hayır değildi-Volky).

Snapshot altında oyun içinden ekran görüntüsü alabilir veya video çekebilirsiniz. Örneğin müthiş bir giz buldunuz ve videosunu paylaşım sitesine koyacaksınız... Bunları (ve C64 Basic'de yazdığınız programları) yine File altından çalıştırabilirsiniz. Settings'in Default ayarları genelde harika. Ama belki joystick kullanmak isteyebilirsiniz veya Cartridge/IO formatlarını değiştirirsiniz. Alt + Q ile de fareyi oyun içinde devreye sokabilirsiniz ama pek kullanışlı olduğunu söyleyemem (hayır kullanışlı-Volky). Aradığınız oyunları internette rahatça bulabilirsiniz. Zaten, gerisi çocuk oyuncağı.

WINUAE



Açıkçası PC'de Amiga oyunlarını oynamak biraz zor ve bedava değil. Kickstart 1.3 ve 3.1 adlı iki dosyaya ihtiyacınız var. Bunlar malum yerlerde ucuz denilebilecek fiyata satılıyor. Dileyen P2P programlarına da göz atabilir.

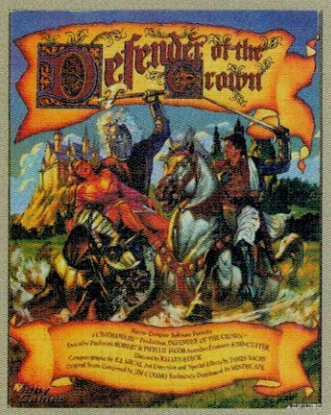
Bu iki dosyayı ele geçirdikten sonra programı açınca solda karşılaşacağınız ROM altına gelin ve Main ROM file'dan ilk önce Kickstart 1.3'ü tanıtın. Chipset kısmına geldiğinizde default ayarlar size Amiga500 oyunlarını oynamanızı sağlayacaktır. Ama 'Ben Alaaddin oynayacağım' diyorsanız AGA'yı seçip A600 veya A1200'ü seçmelisiniz lakin genelde Amiga Rom'larının A500'lükleri de olmaktadır (A600/1200'de Kickstart 3.1'i kullanmalısınız). Dört disketlik oyunlar için Floppy Drives kısmı oldukça işinize yarayabilir. Disketleri buraya toptan tanıtabilirsiniz.

Tüm ayarlarınızı yaptıktan sonra da artık .adf, .adz, .gz, .dms uzantılı oyun dosyalarını Quickstart-Select Disg Image'dan emülatöre tanıtabilirsiniz.

Örnek olarak size Batman The Movie'yi oynamanızı öneririm. Platform-aksiyon türünün güzel örneklerindendir. Joker'e karşı savaştığınızı hatırlatayım. Ayrıca Volkan bir parantez daha açarsan sana buradan aduket çekerim :) (oryuket-Volky)
Rom dosyasını http://tinyurl.com/286zz8 adresinde bulabilirsiniz.
Emülatör için de http://www.winuae.net/ adresini kullanabilirsiniz.

AYIN C-64 OYUNU

DEFENDER OF THE CROWN



Strateji oyunlarından pek hazzetmem fakat zamanında bilgisayar başında cinnet geçirmeme neden olmuş bir oyun var ki onu ayrı tutarım. Bir Cinemaware klasiği olup Amiga versiyonuna kıyasla çok daha zor ve etkileyici grafikleriyle beni şaşırtan Defender of the Crown, bu ayki konuğumuz. İngiltere kralı ölüp, tacı ortadan yok olunca işler karışıyor ve Saxonlar ile Normanlar birbirlerinden şüphelenip (paranoya tabii...) iktidarı ele geçirmeye çalışıyorlar. Siz oyuna dört Saxon şövalyesinden biri olarak, bir kale ve 10 asker ile başlıyorsunuz. Amacınız çok basit; savaşarak her şeyi ele geçirmek ama bu hiç kolay olmayacak...

ESKİ vs YENİ

THE AMAZING SPIDER-MAN (199X)

SPIDER-MAN 3 (2007)

Çocukluğum boyunca Örümcek Adam'ın hayatımda yer aldığını söyleyebilirim. Harıl harıl oyunlarını aramışlığım vardır. Zamanında oynamayı pek beceremediğim tekst tabanlı Örümcek Adam kabuslarıma girmişti. Konuşmaya başlayalı 4-5 yıl olmuş, İngilizce tekst tabanlı oyun oynayacağım bir de, daha neler...

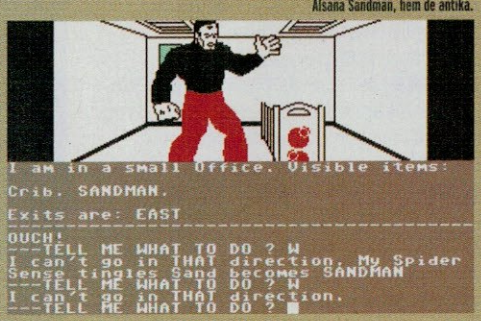
Yıllar sonra C64 ile aradığımız (pek değil de, neyse) Örümcek Adam oyununa kavuştuk. The Amazing Spider-Man elbette bir sürü soru işareti bıraktı aklımızda. Öncelikle Peter Parker neredeydi? Neden Örümcek Adam hiç maskesini çıkarmıyordu? Neden koca şehir dururken yerin dibinde kör kuyularda böcek falan öldürüyorduk? Neden ağ atınca salıncakta sallanır gibi bir ileri bir geri gidiyorduk?

GRAFİK: Elbette günümüz teknolojisi ile karşılaştırmanın anlamı yok. O zamanlar arada bir ekranda kocaman Örümcek Adam'ı görmek yetiyordu. Platform oyunlarında da zaten grafik namına pek bir şey yoktu.

EĞLENCE: Yukarıdaki soruları sorduk sormasına ama cevaplarını hiç aramadık sanırım. Çünkü çılgınlar gibi eğleniyorduk. "Oğlum yarın okulun var" deyip beni yatağa yollayan ailem, sabaha kadar oyunu oynayıp yetmezmiş gibi joystick'lerimi bozarlardı. Bakırköy'e az gitmedim QuickShot'a tell turlarına. Çıt Çıt. Elbette börtü böcek ve QuickShot devri çoktan sona erdi. Artık sorulara gerek yok. Ağımı atıp düşmanımı yakalayıp havada çevirip karşı duvara vurabiliyorum. Önceki hallerini görmeyen elbette buna da kusur buluyor.

ATMOSFER: Ekranda börtü böcek öldürüyor olmamız bir şeyi değiştirmiyordu. Çünkü hayal gücümüz dur durak bilmiyordu. Kontrol ettiğimiz Örümcek Adam'dı ve o böcek bir gün Doktor Ahtapot bir diğer gün Kingpin oluyordu bizler için. Atmosferi oyun değil biz yaratıyorduk çoğunlukla. Şimdi ise hayal gücüne pek gerek kalmamış gibi görünüyor. Başkalarının hayal ettiği bir karakteri, yine bir başkası kendi hayallerindeki şekilde ekrana yansıtıyor, bize de oturup oynamak ya da izlemek kalıyor.

Alsana Sandman, hem de antika.

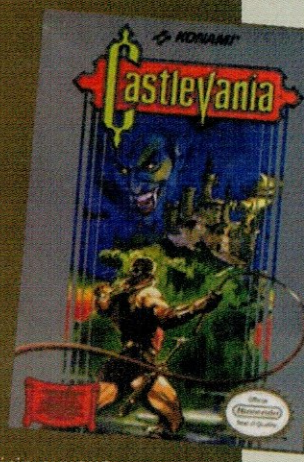


Nostalji de bir yere kadar. Aradığımız şey elbette daha özgür bir Örümcek Adam. Sağa sola ağını atabilen, kafasına göre şehirde dolanan, gördüğü zibidileri duvardan duvara vurup, bir gökdelenin çatısına tüneyen. Platform oyunlarının o yıllardaki tadı bambaşka idi elbette. Ama önemli olan sadece şu an. *-Jesuskane*

KAZANAN: SPIDER-MAN 3

KAFA HABERLER

BİR TEK O BİZE YETER!
Kısaca Castlevania'dan bahsediyoruz. Dracula'nın oyun dünyasındaki en güçlü düşmanı burada. Tabii siz belki PS2 versiyonuyla mutlusunuz ama hala bir şeylerin eksik olduğunu hissediyorsanız 128'den 8-bit'e şöyle bodoslama bir inin. Nintendo VC için oyunun NES versiyonuna 500 puan ödeyerek maceraya ortak olun. Yetmediyse (şaka mı?) The Legend of the Mystical Ninja verelim 800 puana. Ninja'ların atasıyla tanışın.



FAVORİ KONTROL ALETİ?
Japonya'da yapılan bir ankette oyunculara gelmiş geçmiş en favori kontrol cihazı soruldu. Arada kötü espri yapanlar Fuji'den aşağı atıldı tabii. İşte liste:

Sega Saturn Controller
Super Famicom Controller
Mega-Drive Fighting Pad
Nintendo 64 Controller9
NES FIGHTING COMMANDER
PS2 Real Arcade Pro. Special Edition
Dreamcast Controller
PS2 Sega Saturn Controller
XBOX Controller
GameCube Controller

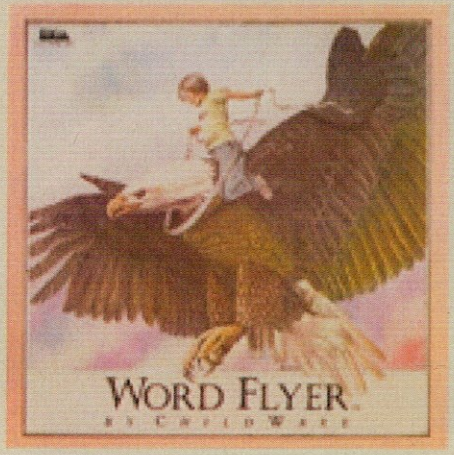
ULTIMA ONLINE'A DEVAM...
1997'de oyun dünyasına farklı bir boyut kazandıran UO, aynı epik gücünü 2007'de de devam ettirme niyetinde. 10. yılında oyun, Kingdom Reborn genişleme paketiyle hayranları karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Yeni görevler, yeni grafikler ve yeni mekanlarla paket kuşkusuz hala UO'da yaşayan sakinleri (ki çoğu delirmiştir herhalde) sevindirecek.

ELECTRONIC ARTS TARİHİ

BAŞARI ÖYKÜSÜ MÜ YOKSA ŞANS OYUNU MU?

Her büyük firma gibi EA'in de ilginç bir tarihi var. Tabii ki başlangıçta kurumun bu denli büyüyeceği belli değildi ve firmanın hikâyesi de kimseye ilginç gelmiyordu ama zekice yapılan yatırımların EA'e neler kattığı gözden kaçmadı. İsterseniz gelin şöyle bir EA'in kuluçka dönemine bir göz atalım.

EA'in kurucusu Trip Hawkins, 1978'de Harvard'dan mezun olduktan sonra Apple'da işe başlamıştır. Deli gibi para kazanmayı uman Hawkins'in ilk yılı pek iyi geçmemiştir. 50 kişilik çalışanıyla şirket, o güne kadar sadece 1000 bilgisayar satmıştır. Ama takvimler dört yıl ileri gittiğinde bu rakam korkunç bir hale bürünmüştür: 4000 çalışanlı bir şirket ve yıllık 1 milyar dolarlık bir gelir (parayla oynamak diye buna diyorlar sanırım)! Artık insanlar evlerinin bir köşesine 500 dolarlık o cihazları koymaya başlamış, hem raporlarını yazar hale gelmiş, hem de canı sıkılınca oyunlar oynanır olmuştur (Apple II, C64, Atari 400/800 piyasadadır tabii ki). Hawkins belki de hayatının en büyük ve doğru adımını atmış ve Apple'dan ayrılmıştır 1982'de. Hawkins, Amazin' Software adındaki şirketinin masraflarını altı ay boyunca cebinden karşılayarak (düşünün artık ne kadar kazandığını) yoluna ufak ufak devam etti. Sanat meraklısı Hawkins, güzel bir şirket isminin başarıya katkısını biliyordu ve o önemli adımı atmak üzere o zamanki 12 çalışanıyla beyin fırtınaları düzenledi. Sonuç da Electronic Arts oldu.



VE KOŞU BAŞLIYOR

En başından beri Hawkins "oyunların nasıl olması gerektiği" ile ilgili hırslı bir vizyona sahipti. "Kurcalayarak ve deneyerek öğreniriz. Bunu yapabilmek için ise bilgisayar simülasyonu yeterlidir" tezini savunuyordu. Hawkins kendi ekibinin sahip olduğu beceriyi ve yeteneği diğer sanat dallarındaki artistlerle kıyaslamadan, onlarla eşit tutarak ve en iyi bağımsız yeteneklerle çalışarak bilgisayar oyunları sektörünü diğer sanat-eğlence sektörleriyle (film, müzik, kitap) bir tuttu (eh vizyon bu işte).

1983 ilkbaharında Electronic Arts, ilk altı oyununu çıkartarak piyasaya girdi. Bu oyunlar Hard Hat Mack, Pinball Construction Set, Archon, M.U.L.E. (taa o zamandan beri varmış P2P, hehheh), Worms? ve Murder on the Zinderneuf'du. Oyunlar özel bir ambalaj kağıdı ile paketlenmiş, kutuların ön yüzüne tasarımı yapan kişinin ismi yazılmıştı. Kutuların tasarımı da o yılların rock albüm kapaklarını andırıyordu. Kısa bir süre içerisinde altı oyunun ilk üçü Computer Gaming World'ün listesine girmişti. 1983 senesi bitmeden, hepimizin saatlerce başından kalkamadığı (en azından ben kalkamamıştım, halen de oynarım arada bir) Doctor J ve Larry Bird'ün One on One isimli basketbol oyununu çıkardılar. Oyunun içerisinde Erving ve Bird'ün olması hiç şüphesiz satışları tavana vurdurtmuştu. Hawkins "Bilgisayar oyunlarının tasarımı ve reklamında ünlülerin kullanılması durumu benim tasarladığım bir şeydi" açıklamasıyla da ne kadar geniş bir vizyona sahip olduğunu bize tekrar gösterdi (alkışşş!). 1984 senesinde Larry Probst'un şirkete satış müdürü olarak katılmasıyla birlikte EA'in satış stratejisini değiştirmesi, firmayı bir anda çok ileri bir noktaya taşıdı ve zamanın en baba firmaları olan Lucasfilm, SSI ve Interplay'den sonra EA de oyun dağıtımına başladı.

KONSOLLAR PİST DIŞINDA

1977'den beri video konsollarında tahtı kimseye kaptırmayan Atari, 2600'ün 1983 sonunda başlayan çöküşü ve 1984'de tamamen erimesi sonucunda yaklaşık 10 sene boyunca insanların bilgisayar oyunlarına olan ilgisinde bir gerileme yaşanmıştı. Bunun neticesinde EA stratejisini değiştirerek Atari'yi geride bırakıp yeni teknolojilere odaklanmalıydı. 1990'ların başlarında EA çoklu platformlarda oyunlar çıkartmaya başlamıştı (Apple II, Macintosh, Amiga Commodore, IBM PC). Bu oyunlardan bazılarını sayarsak hemen hatırlayacaksınız; The Bard's Tale,

ULTIMA ONLINE

Şüphesiz ki EA'in dünyaya adını duyurmasında Ultima Online'ın payı büyüktür. Origins Systems'ın EA.com üzerinden oynattığı devasa online oyununun günümüzde de hala hatır sayılır bir kullanıcısı var. Ama EA'in artık gözü UO'da değil Warhammer evreninde. Olsun, Warhammer da güzeldir:)

Wasteland, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer... Ayrıca o dönemlerde Amiga'nın en önemli programlarından biri olan Deluxe Paint'in hazırlanıp dağıtılmasında da EA'in payı bulunuyordu. Hawkins o dönemlerde kişisel bilgisayarların ilerideki eğlence platformunu domine edeceğini düşünüyordu fakat Nintendo bu düşüncesini birazcık kırdı. EA konsollar için oyun geliştirme sürecini ilk olarak Skate or Die ile denedi ve oyun 1988 yılında Konami tarafından yayınlandı fakat Sega Genesis'in bitimine kadar EA konsol oyunlarının yayınlanmasında büyük bir rol oynamayacaktı. Çünkü pazar, başta Nintendo olmak üzere irili ufaklı birçok firma tarafından kuşatılmıştı. Nintendo'nun satışlarının 2 milyar doları bulduğu çılgın bir dönem yaşanıyordu ve EA de bu savaşa kıyısından da olsa girmeliydi. EA, Mac, Amiga ve Atari oyunlarını Sega'nın desteği ve gönlü olmamasına rağmen Genesis'e port etmeye başladı. Nintendo veya Sega kadar iddialı olmasa da görüldü ki spor oyunları başta Amerika'da olmak üzere gayet iyi tüketiliyordu. EA Sports'un kuruluşu da işte bu döneme gelir.

EA, (Amerikan) futbol oyunu yapmakta kararlıydı. Hawkins'in kişisel çabalarıyla yapılan Touchdown Football başarılı olmuştu ama bunun en büyük nedeni One on One idi. EA'e başlı başına lokomotif görevi üstlenecek bir futbol oyunu lazımdı. Hawkins, o zamanın Oakland Raiders'ın koçu John Madden ile anlaştı. Böylece Hawkins, profesyonel futbolu ekrana taşıyabilecekti. Zaten John da gayet ünlü ve sevilen biri isim olduğu için bu da ekstra bir satış demekti. 1988 yılında çıkan John Madden Football, en çok satanlar arasına rahatlıkla girdi ve Madden, en uzun süren oyun markası oldu.

PARAYI VEREN...

Şirket tabii ki bununla yetinmeyecek ve oyunu daha da büyütecekti. Onlar için oyun yapımı ve dağıtımı popüler kültürün getirdiği ve bir süre sonra da silip süpüreceği bir yapılanma değildi. Temelleri sıkı atıldığı taktirde uzun vadeli bir yatırımdı bu sektör. Hawkins'e göre de oyun yapımı öyle garajlarda geçirilen uzun saatlerle amaca ulaşılabilecek bir süreç değildi. Asıl başarının, paranın lojistik ve psikolojik destekle birleşmesiyle geleceğine inanıyordu (süper adammış gerçekten).

İşte bu noktadan sonra (1990'dan sonra özellikle), EA çeşitli ülkelerde stüdyolar açtı veya varolan stüdyoları himayesi (ya da kılıcı mı desek) altına aldı. Bunlardan ilki 1991'de

EA'e katılan Distinctive Software oldu. Bu kuruluş daha önce Hardball ve Test Drive oyunlarında çalışmıştı. İleriki zamanlarda da Need for Speed oyunlarını geliştirecekti. 1992'de Richard Garriott'ın Origin Systems'ı kadroya dahil edildi ve Ultima, Wing Commander serileri güçlenerek devam etti (Crusader, Privateer, System Shock da başı çeken oyunlardandır elbette). Belki de EA'in en büyük adımı 1995'te geldi. Peter Molyneux'nun Bullfrog'u satın alındı. 2001'de bu firma Black & White gibi doğuştan kült bir oyuna imza atacaktı. Tabii ki Maxis'i de bu kulvara dahil edebiliriz. 1997'de satın alınan firma The Sims gibi hala milyonlar satan Sim mucizeleri yarattı. EA, kendisini kanıtlamış firmalara da çekinmeden el atabilirdi artık. Dune II ve C&C ile göz kamaştıran Westwood, bu hamlenin bir parçası olarak 1998'de EA çatısı altına girdi. Tabii ki buraya sığmayacak kadar stüdyoyu parselledi EA. Bu da onların bu sektörde neden "en büyük" olduğunu açıklamaya yeter sanırım.

GELECEK BİZİ BEKLER

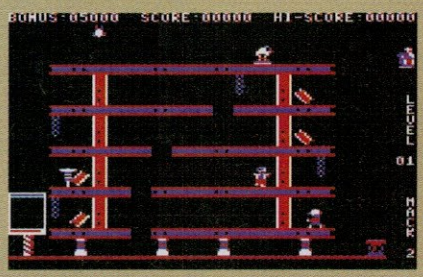
EA'ın yeni rotası şüphesiz yeni nesil konsollar. Tabii ki "kurnaz" şirketler gibi yeni bir şeyler sunmak yerine başarısı kanıtlanmış markaları makyajlayıp oyuncuların karşısına çıkmaya devam ediyorlar, gerek EA Sports'un gerekse de The Sims'in "üstün" çalışmalarıyla. Bu piyasayı tekeline alma çabası içinde olduğu için, EA pek sevilmese de geçmişi nedeniyle yiğidin hakkını yine yiğide veriyoruz ve Electronic Arts'ı oyun tarihinin en önemli köşe taşlarından biri olarak izlemeye devam ediyoruz.

DIGITAL CHOCOLATE
Seize the Minute.
3DO

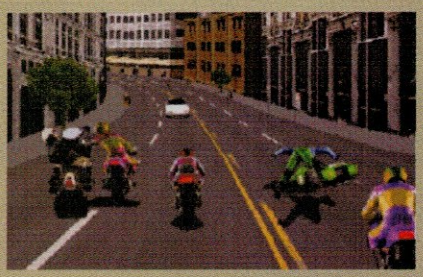
ASRIN HATASI MI?

"Herkes hata yapar"'ın güzel bir örneği Trip Hawkins'in yaptığı. EA'in kurucusu, Apple'a zamanında milyon dolarlar kazandıran beyin, birçok hit oyunun baş mimarı Hawkins, sırf oyun başı birkaç dolar daha fazla para kazanmak uğruna EA'i bıraktı ve 3DO adlı şirketi kurdu. Şirketin çıkardığı "yeni nesil" konsolu, PS1 sonrasında feci gümledi ve şirket kapandı.

NEREDEN NEREYEEEE

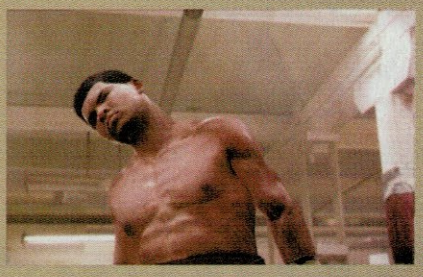


Yıl 1983. Hard Hat Mack C64'çülerin göz bebeği durumda.



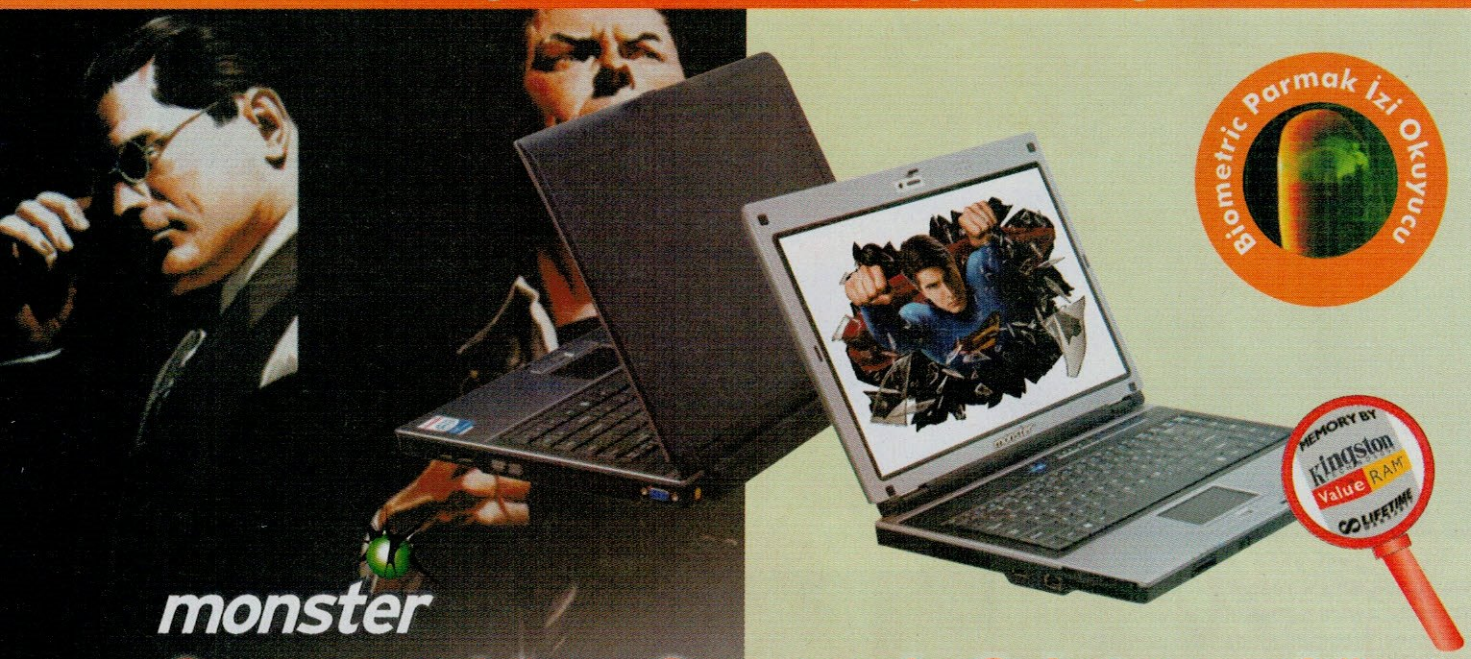
Motor üzerinde onu bunu tekmelemek ne kadar zevkliydi Road Rush ile.

Nerede FIFA 2007, nerede FIFA94. Açıkçası FIFA 94 daha keyifliydi.



Yıl 2007. Fight Night Round 3'ün PS3'teki gerçekçiliği hala dillere destan.

monster® orijinal Windows® yazılımı yüklemektedir.



Oynayamadığınız Oyun ya da Çalıştıramadığınız Tasarım Programı olursa Anında İADE Garantisi

MONSTER® T2-REX T235HGL302

- Intel® Centrino® Duo Mobil Teknolojisi ile
- Intel Core DUO işlemci T2350 (1.86 Ghz, 2 MB Cache, 533 Mhz FSB)
- Intel® 945PM Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 WI-FI kartı
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 1 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 2 GB)
- 256 MB nVIDIA® GeForce Go 7600 Mobility ekran kartı (G73M)
- 120 GB 5400 RPM 8 MB Cache SATA
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 1.3 Mpixel Dahili Web Camera + dahili mikrofon
- 14.1" WXGA TFT 1280 x 800 Crystal Bright Parlak Ekran
- Card Reader 3.1 (SD, MMC, MS Pro)
- 56k V.90 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT LAN
- 340 x 255 x 28.7 to 38 mm / 2.5 kg
- Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- Biometric Parmak İzi Okuyucu + TPM 1.2 by Infineon, design ready for Windows® VISTA™ + HDD Password + Kensigton Lock
- 3x USB 2.0, S-Video Tv-Out,
- 1 x PCMCIA 2.1, 1 x PCMCIA Express Card,
- MONSTER Deri Notebook Çantası Hediye !!!
- Powered by COMPAL (Verify by INTEL programı ile 2 yıl garanti)

1099$

- 1 GB Dual DDR II 667 Mhz Kingston
- 120 GB 5400 Rpm Sata 8 MB Cache
- 14.1" WXGA TFT LCD 1280 x 800 Crystal Bright Parlak Ekran
- 1.3 Mpixel Dahili Web Camera + Bluetooth
- 256 MB GeForce GO 7600 Bağımsız ekran kartı
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi
- Biometric Parmak İzi Okuyucu + TPM 1.2
- Hem PCMCIA Express hemde PCMCIA kart okuyucu Slot

Kredi kartınıza 12 Taksit !..

world bonus card maximum Axess advantage FORTIS VakıfBank

www.kingston.com

Kingston® TECHNOLOGY

1987-2007 • KINGSTON • 20 YEARS

SYSTEM CERTIFICATION ISO 9001:2000 SGS

© 2006 Kingston Technology, Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valleyı CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplarine aittir.

•CARDFİNANS, MAXIMUM, AXESS, BONUS, IDEAL kartınıza 12 ay yada WORLD kredi kartınıza 10 AY Taksitle !!!•Ayrıca Nakit/Kredi kartı tek ödemede % 5 indirim.Daha fazla bilgi için lütfen satış departmanımızdan bilgi alınız.Nakit YTL yada KREDİ KARTI ile yapılacak ödemelerde T.C.M.B. Efektif Satış Kuru uygulanmaktadır.•Fokus Bilgisayar her türlü fiyat ve ürün değişikliği yapma hakkını saklı tutar.•Bu kampanyadaki tüm ürünler stoklarımızla sınırlıdır.•Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.•Fiyatlarımıza %18 KDV dahil değildir.

monster®

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay !

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T72M575U2

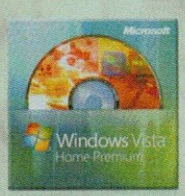
- Intel® Centrino® Duo Mobil Teknolojisi ile
- Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7200 (4 MB Cache, 667 Mhz FSB, 64 bit)
- Intel® 945PM Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 Wi-FI kartı
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 3 GB)
- 512 MB DDR-3 nVIDIA® GeForce Go 7950GTX 256 Bit ekran kartı
- 240 GB 7200 RPM 8 MB Cache SATA (2 x 120 GB)
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 1.3 Mpixel Dahili Web Camera + dahili mikrofon
- 17.1" UWXGA TFT 1920 x 1200 Crystal Bright Parlak Ekran
- Card Reader 7.1 (MS / MS Pro / MS Duo / SD / Mini SD / MMC / RS MMC)
- 56k V.90 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT LAN
- 397 x 294 x 22 to 44 mm / 3.95 kg
- Li-Ion 8 cell (2 saat civarında)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- SRS WOW Surround Ses Sistemi + 7.1 Kanal S/PDIF Ses çıkışı
- FULL Size Klavye ve Numerik Tuş takımı (102 TUŞ)
- MONSTER Deri Notebook Çantası Hediye !!!
- Lifeview LR307NTA Hybrid TV Tuner Card

(Dahili hem Analog hemde DVB-T Karasal Digital yayınlar için TV Kartı)

2799$

Kingston TECHNOLOGY

- 2 GB Dual DDR II 667 Mhz Kingston
- 512 MB DDR-3 7950 GTX Bağımsız Ekran Kartı
- 17" UWXGA+1920x1200 Parlak Ekran
- 240 GB 7200 rpm Sata 8 MB Cache
- 1.3 Mpixel Dahili Web Camera+Bluetooth
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi
- FULL Size Klavye ve Numerik Tuş takımı
- Dahili SURROUND ses sistemi (2 Speaker +1 Subwoofer)



ON LINE SATIŞ

www.hepsiburada.com TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK ONLINE ALIŞVERİŞ MERKEZİ

weblebi.com ALIŞVERİŞİN WEB ADRESİ

www.1dunya.com "ne dilersen"

SHOPPINGTV

yeterki laptomania

http://www.canavarnotebook.com

MONSTER BAYİLERİ

ADANA	TEKNOLOJİ	0322.4589940	BARTIN	USTA TV	0378.3151666	ERZURUM	AYNET	0442.2139182	KAYSERİ	GAZİOĞLU	0352.6216151
ADAPAZARI	BELSİS	0264.2813341	BİLECİK	SÖĞÜT	0228.3614200	ESKİŞEHİR	MERMERLER	0222.2309613	KONYA	OKUTAN	0332.2386735
ADIYAMAN	DİGİTAL	0416.2130678	BOLU	ÇAĞDAŞ	0374.2157231	GAZİANTEP	EKO	0342.3218138	MUĞLA	GALAKSİ	0252.3585618
AFYON	İNTER-BİM	0272.2136005	BURSA	ZİŞAN	0224.2249792	GİRESUN	TROİKA	0454.2164502	RİZE	ELİT	0464.7157218
AFYON	AKDENİZ	0272.5120532	ÇANAKKALE	PROFESYONEL	0286.2140566	HATAY	BİLGİSARAY	0326.2140373	ŞIRNAK	DİNAMİK	0486.2163957
AFYON	TEKNİK İŞ	0272.3513724	ÇANKIRI	ATILGAN	0376.2130405	İSTANBUL	EXA	0216.4189200	TEKİRDAĞ	C.S.A.	0282.2610253
AMASYA	EKOTECH	0358.2184966	ÇORUM	NETROM	0364.2253836	İZMİR	EAT	0232.3819779	TEKİRDAĞ	İNANÇ	0282.2612532
ANKARA	OĞUZLAR	0312.2307950	DENİZLİ	LİDER	0258.2650970	İZMİT	BİLGİN	0262.3257330	TRABZON	M-FA	0462.3219432
ANTALYA	KOÇARTI	0242.3162916	DİYARBAKIR	PRAMİT	0412.2239564	KARABÜK	SEM	0370.4129070	TUNCELİ	ARASANLAR	0428.2122670
AYDIN	ALFA	0256.5851629	EDİRNE	LİDER	0284.5181574	KARABÜK	RAMTEK	0370.4156573	UŞAK	AKIŞIK	0276.2770222
BALIKESİR	ŞENTEK	0266.3744040	ELAZIĞ	İSRA	0424.2387939	KARS	SEÇGİN	0474.2120761	ZONGULDAK	ERCOM	0372.6155953

monster®

Tel: (216) 449 4930 Pbx
info@fokusshop.com

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core™, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon® Inside Intel® Corporation şirketinin veya bu şirketin ABD'de veya başka ülkelerde bulunan yan kuruluşlarının ticari veya tescilli markalarıdır.

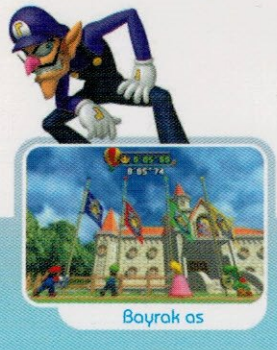
NEXT LEVEL

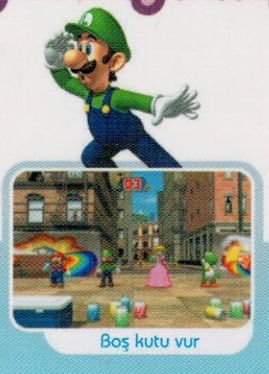
OYUNA GELDİK!
En son teknolojik oyunları gerçek performanslarında oynayamadığınızdan mı şikayetçisiniz?
Yeni arma PERA serisi ile %25 daha yüksek performansla en son oyunları en iyi gerçeklikte oynamaya hazır mısınız?
AMD
NVIDIA
Yenilenen arma PERA serisi, DirectX 10 destekli oyunları en gerçek efektleri ile oynamanız için sizleri bekliyor...
arma PERA serisi, benzer bilgisayar sistemlerinden yaklaşık %25 daha yüksek performans verir. Bu sayede %1 performansların bile çok önemli olduğu detaylı oyunları hiç takılmadan rahatlıkla oynamanızı sağlar...
Benzersiz yeni arma PERA serisinin oyun deneyimi hakkında daha fazla bilgi edinmek için web sayfamızı ziyaret ediniz...
arma
www.armacomputer.com
(0216) 418 78 80 - 338 16 46

MARIO PARTY 8

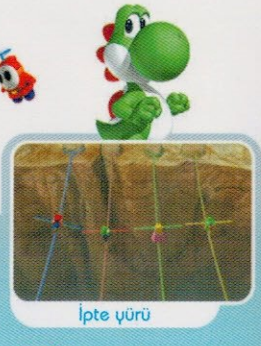
3+
www.pegi.info

Bir partide yapabileceğiniz en eğlenceli şeyler:


Bayrak as


Boş kutu vur

Kürek çek


İpte yürü

Bu Parti Tüm Gece Sürecek

Wii Remote ile harekete başla ve tam bir parti canavarına dönüş!
Mario Party 8'in 80'i aşan mini oyunu ile Wii'nin neden bir partinin ana eğlencesi olabileceğini bir kez daha keşfet. Sen arkadaşlarını topla, gerisini Wii'ye bırak!

Wii

www.wii.com